TEMMUZ 92 YIL:5 SAYI:52 20.000 TL (KDV Dahil)

# 64'LER

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

## MONKEY ISLAND II

C-64 DARKMAN
SLIGHTLY MAGIC
SUPER SEYMOUR
AMIGA WILLY BEAMISH
STORM MASTER
MICROPROSE GOLF
IBM PC WING COMMANDER II
TEST DRIVE III
PC MARKET

*ve daha niceleri*

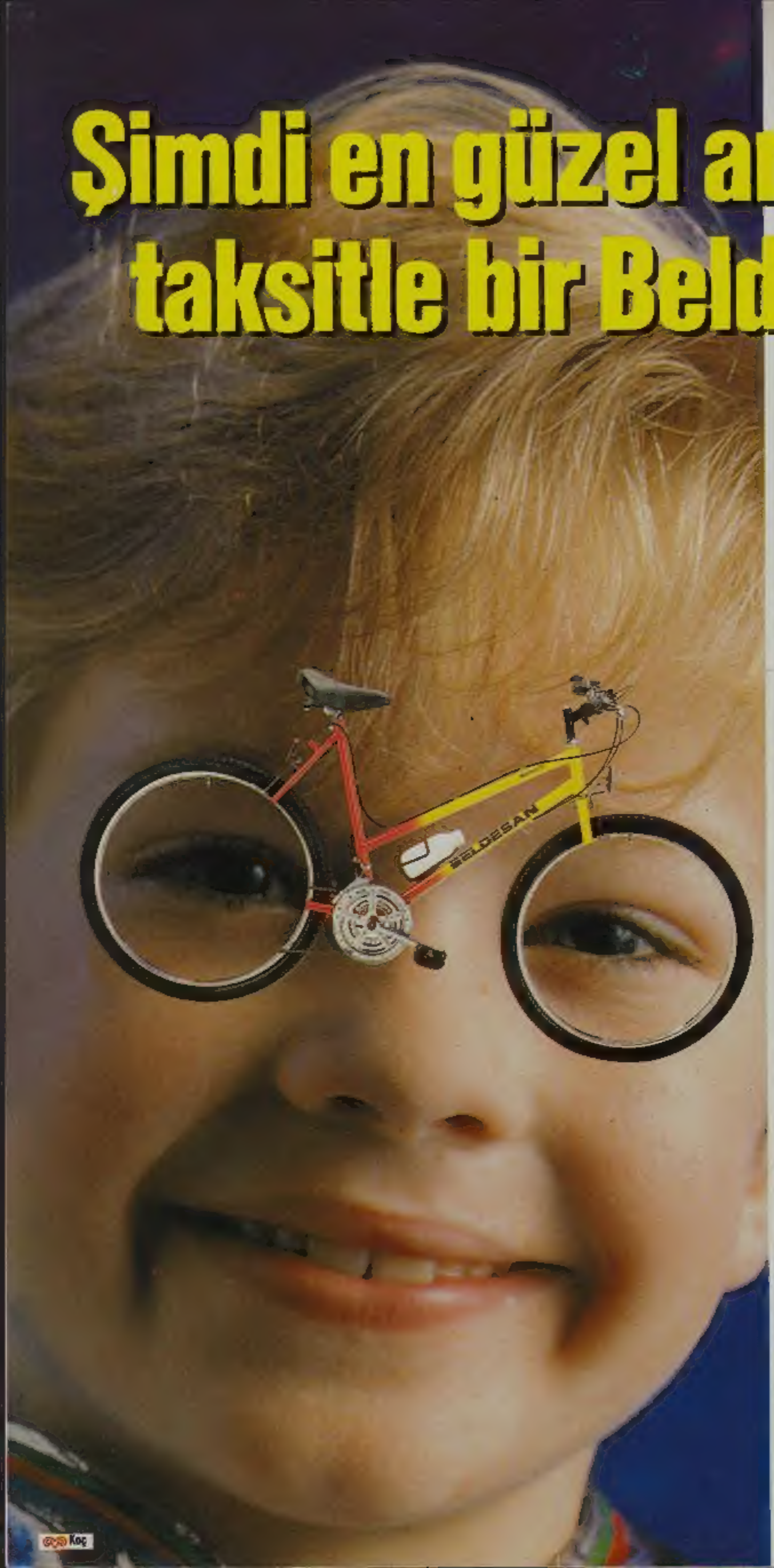
*AMIGA Ailesinin Yeni Üyesi*

# A600

*Teknik Detaylar ve Tanıtım*

COMMODORE 64
PC AMIGA

# Şimdi en güzel armağan, taksitle bir Beldesan!




Bisiklet... İşte tatilin, sınıf geçmenin en güzel armağanı. Sağlıklı ve özgürce bir yaşamın ideal aracı. Bisiklette Beldesan kalitesini, Beldesan taksit kolaylığını seçmek, Beldesan ile "Shimano" teknolojisinin üstünlüğünü yaşamak ise daha da güzel... Bu fırsatı kaçırmayın. İstediğiniz Beldesan'ı hemen alın, taksit taksit ödeyin. Doğayı ve tatili gönlünüzce yaşayın.

| Model İsmi | Hemen Teslim Peşinat + 6 Taksit | KDV Dahil Toplam Fiyat |
|---|---|---|
| CROSS 126-12" Unisex | 85.000.- | 595.000.- |
| JUNIOR 240-16" Unisex | 132.000.- | 924.000.- |
| PİNOKYO Unisex | 148.000.- | 1.036.000.- |
| AMİCA 250-20" Unisex | 155.000.- | 1.085.000.- |
| RODY (Aksesuarlı) Unisex | 182.000.- | 1.274.000.- |
| GÜÇLÜ | 190.000.- | 1.330.000.- |
| COBRA (Aksesuarlı) | 202.000.- | 1.414.000.- |
| KUĞU (Aksesuarlı) Kız | 208.000.- | 1.456.000.- |
| CANDY (Aksesuarlı) Kız | 212.000.- | 1.484.000.- |
| MONTECARLO (Aksesuarlı) Unisex | 213.000.- | 1.491.000.- |
| MİRAGE (5 Vites) | 237.000.- | 1.659.000.- |
| BODRUM (5 Vites) Unisex | 245.000.- | 1.715.000.- |
| SPEEDER MTB (18 Vites) | 265.000.- | 1.855.000.- |
| BUTTERFLY MTB (18 Vites) Kız | 265.000.- | 1.855.000.- |
| FLAMİNGO (10 Vites) | 283.000.- | 1.981.000.- |
| RABBIT (14 Vites) | 355.000.- | 2.485.000.- |
| VİRGİNİA MTB (21 Vites) | 370.000.- | 2.590.000.- |
| COLORADO (21 Vites) | 370.000.- | 2.590.000.- |

Tüm Beldesan'lar, ülke çapındaki Beko-Beldesan satış-servis-yedek parça garantisine sahiptir.

**Beko**

Bir dünya markasıdır

**BEKO TİCARET A.Ş. İSTANBUL** Merkez Tel: 252 49 00 (7 hat)
Şişli Mağazası Tel: 246 21 49-246 64 06 **ANKARA** Tel: 417 3[illegible]
**İZMİR** Tel: 18 20 00-18 03 30 **ADANA** Tel: 28 02 65 (3 hat)

Koç

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
**ABDURRAHMAN PALA**
Yazı İşleri Müdürü
**İ. REFET OKTAN**
Müessese Müdürü
**FATMA PALA**
Editör
**RENGİN EŞBİLEN**
Direktör
**MURAT ADANÇ**
Dizgi Operatörü
**MUSTAFA ERMEÇ**
Dağıtım+Pazarlama
**SÜMER PASİN**
Yayın Kurulu
**DR. ALİ ÖZÇELİK**
**MURAD OMAY**
**ŞAHİN DERYA**
**BAHADIR AKCAN**
**ÜMİT ÖNCEL**
**MERT HEKİMCİ**
**BURAK ÖZIŞIK**
**ORHAN CEVHER**
**BARIŞ YALÇINKAYA**

64'ler Grubu
**UFUK METİN**
**UMUR AKAYDIN**
**CAN ULAŞ**
**CEM ŞANCI**
**EVRİM ÖNAL**
**ALİ PALA**
**YASİN TÜRKKAN**
Amiga Grubu
**S.SERKAN SÖZER**
**KERİM KAMHI**
**ERDEM TÜRSEN**
**GÖKHAN TARCAN**
**OĞUZ ÖZTÜRK**
**TALAY TALAYMAN**
**TUNCAY TALAYMAN**
**BUĞRA AKBIYIK**
**METE AKBIYIK**
**İBRAHİM KÜÇÜKDEMİRAL**
Pc Grubu
**ALEX GARO PAMİR**
**RASİM MİNGÜ**
**METİN SOREF**

İdare Yeri
**Maşuklar Yokuşu No: 2/2**
**80690 BEŞİKTAŞ/İST.**
Telefonlar
**227 05 86-227 05 87-259 70 63**
**FAX:259 70 62**
Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
**SAFA TANITIM HİZMETLERİ**
Renk Ayrımı
**KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ**
**TEL:516 23 58**
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: **328618**
Haberleşme Adresi:
**P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.**
İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....5.000.000 Tl.
Ön ve Arka Kapak içi.....4.000.000.TL
İç Sayfalar Renkli.....2.500.000Tl.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.....2.000.000Tl.
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon
**260 82 11**
İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gonderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

Bir yeni aybaşı ve yine huzurlarınızdayız. Tatil başlangıcı olan haziran ayı bana mektup bombardımanı yaptığınız bir ay oldu. Demekki derslerden fırsat bulup ta mektup yazamıyormuşsunuz.
Satırbaşlarıyla cevaplar yazıyorum Herkes sorusunu bildiği için cevabını bulsun. Bayram tebriğini unutmak benim kusurum. Ancak Ben bayram tebriğini haberler sayfalarının içine koydum. Haber sayfalarından bazıları yayınlanamayınca bayram tebriğimiz de güme gitti.BAYRAMINIZ KUTLU OLSUN.

İçindekiler ve derginin yayın planı ile ilgili şikayetler çok haklı.. Ancak yayıncılık zamana karşı yarış.. Böyle hatalar olabiliyor. ama olmamalı katılıyorum.

PC bir çoğunuz tarafından çok mutlu bir hadise olarak yorumlanırken bazılarınız babanın evladından geçememesi gibi saplanmışlar. PC çağımızın gerçeği.. ondan geri kalamayız. Ama AMIGA'mızdan vaz geçmeyiz. fazla şartlanmayın...
Çünkü sizler büyüyecek her biriniz ülkenin geleceğinde söz sahibi olacak insanları oluşturacaksınız.Bugünden oyundan biraz ileri kademelerde bilgi birikimi stoğu yapmak zorundasınız.

Yazmaya devam edin. Bize yön veren bu mektuplarınız geleceğimize ışık tutacaktır. Yılmayın ve sanmayın ki mektubum okunmaz Mutlaka okunur, değerlendirilir.

Bizden haberlere gelince Bahadır ile Burak'ın yazdığı kitap Amiga kullanıcıları olan sizler tarafından büyük ilgi gördü ve İkinci baskısını yaptık. Her kardeşimizin hiç tereddütsüz edinmesi gereken bu kitap çok önemli..Bu ay beğeninize sunduğumuz ikinci hadisemiz Yazarlarımızdan MURAD OMAY ile HAYRETTİN YILDIZ'ın hazırladığı bilgisayar oyunu..PARA ve GÜÇ adını taşıyan bu oyun kardeşimizle oynadığımız MONOPOL oyununun amiga'ya uyarlanmışı.. Ama ne sürprizler var bir bilseniz Bundan böyle her ay bir yerli oyunumuzu beğeninize sunacağız.Sizin de kendi başınıza yaptığınız çalışmalar varsa gelin derleyip toparlayıp satışa sunalım.

Bu ayki dergi menümüze gelince Geçen ay yayınlayamadığımız Eye Of The Beholder II ve Willy Beamish bu ayın ağır topları.. Kapak oyunumuz olan Monkey Island II geniş açıklaması ile gönüllerinizi fethedecek. Willy ise kelime kelime oyunu sonuna kadar oynuyor. bayağı sevişyeli oldu.

Sürekli yazılarımız ve Commodore oyunlarımızla sizlere dopdolu bir dergi veriyoruz. Ayrıca bu ay SEGA MAGAZİN adıyla verdiğimiz ilave artık bağımsız dergi oldu. kuşe kağıda 52 sayfa olarak yayınlayacağımız bu derginin patronu Metin Tekstil A.Ş. Yönetmeni ve hazırlayıcısı bizim grubumuz. SEGA sahibi olan dostlarınıza tavsiye edin.

Her şeyin gönlünüzce olması dileğiyle hepinize mutlu bir tatil ayı diliyorum.
ABDURRAHMAN PALA

# AMIGA

# 64

TEMMUZ'91

# LER

Graham Taylor

# SOCCER CHALLENGE

5-Haberler
14-Magic
16-Dizzy
19-Kanal64
24-PC Market
28-Eye of the Beholder
31-Okuyucu Mektupları
32-Monkey Island II
38-Wing Commander
42-American Gladyator
46-Willy
52-GAC
54-Kenar Köşe
59-Adventure
68-Amos
72-Graham Taylor
70-Assenmbler
74-Darkman
78-Soccer
80-Microprose
82-Son sayfa

Hani bazen sakin sakin otururken birden bire ufukta kara bulutlar belirir, giderek büyürler, yaklaşırlar ve daha ne olduğunu anlayamadan kendinizi fırtınanın ortasında bulursunuz. Size olmaz mı? O zaman hazırlanın çok yakında olacak çünkü ufukta uzun zamandır çıkan en büyük fırtına göründü: Microprose'dan Darklands!

İnsan bu oyunu nasıl anlatacağını bilemiyor, inanılmaz yönleri o kadar fazla ki. En iyisi sakinleşip baştan başlamak. Darklands bir RPG, Microprose hazırlıyor, standardların üzerinde grafikleri var. Tamam bunlarda heyecanlanacak birşey yok, asıl iyi kısım şimdi başlıyor. Darklands pek çok role playing oyunun aksine ejderhalar, büyücüler gibi klişeler takılmayıp gerçek bir dönemi konu alıyor. Tam olarak söylemek gerekirse Ortaçağ Almanya'sını. Eğer SSI'nin alıştığımız senaryolarından biraz olsun sıkıldıysanız bu yeni konu size cennet gibi gelecektir. Darklands bütün RPG'lerin kalbinde yatan karakter senerasyonu konusunda da oldukça başarılı. Her karakter isim, sex, HP, INT gibi klasik kategorilerin dışında sosyal sınıf (köylü, soylu v.s.), iş (madenci, bard v.s.), çocukluk exp. (bunu açıklamak biraz güç, kısacası ne olacağınıza karar veren bir özellik) ve belki de önemlisi divine favore gibi bir sürü özelliğe sahip. Bu divine favor seçeneği her karakterin Tanrı gözündeki değerini belirtiyor. Bu kategoride güçlü olan karakterler başları belaya girdiğinde azizler veya din adamlarının yardımına baş vurarak mucizeler (bunlara büyü de diyebilirsiniz) yaratabiliyor. Aslında bu özellik bazı tartışmalara neden olabilir (özellikle din konusunu fazla ciddiye alanlar arasında) ama yine de akla ellerinden ateş topları fırlatan bir Mage'den daha yakın olduğu kesin. Karakter generasyonu bu kadar da bitmiyor ama daha bahsedilecek çok şey olduğundan şimdi başka konulara geçiyoruz. Aranızda pek çok sadık SSI hayranı olduğunu biliyorum. Ama insan doğal olarak Darklands'i mecburen bu firmanın oyunlarıyla karşılaştırmak zorunda kalıyor. Mesela herhangi bir şehrin uzağında ilerlerken bir grup canavarla karşılaştınız diyelim. Normal bir SSI oyununda bu %98 ihtimalle kılıcınızı çekip savaşa dalacağınız manasına gelir. Darklands'de ise karşılaştığınız her durum için bir sürü seçeneğiniz var. Yukarıdaki durumu ele alırsak kavgaya girmeden önce grubunuzdaki insanların özel yeteneklerini kullanma, düşmanınızla iletişim kurmaya çalışma, (biraz klasik ama) kaçma şeylerin arasından bir seçim yapabilirsiniz. Çoğu oyunda sırf exp. kazanmaya yarayan durumlara bile bu kadar özen gösteren Darklands'e hayran olmamak (ve beklememek) elde değil.

# A600

-"Hayırlı olsun komşu! Yeni, yepyeni bir Amiga aldığınızı duyduk, çoluk çocuk görmeye geldik. Hani derler ya; komşuda pişer bize de düşer. Hadi açın şu kutuyu da görelim meraktan çatlıyacağız. Açın, açın, hadi ama. Aaaaaa bu ne ayol, bu ne biçim Amiga, hani bunun numerik klavyesi, nerde bunun expansion portu? Yani şimdi bizim oğlan dakka başı size gelip Kick off oynayamıyacak mı? Valla aslına bakarsanız herkes A-600'de Kick off oynayabilir ama kutuyu açıp ailemizin bu yeni üyesini görüpte şok olmayacak pek az kişi vardır. A-600 ilk bakışta birinin üzerine kazara satır düşürüp numerik klavyesini kopardığı bir A-500'e benziyor. Artık bu ilk darbeyi atlattığımıza ve zaten pek bir işe yaramayan numerik klavyemize veda ettiğimize göre artık A-600 incelemeye başlayabiliriz.

Yüzeyde görülmeyen ana değişiklerden birincisi Amiga'ları ucuz birer plastik kutu olmaktan çıkarıp canavara dönüştüren chip'lerin yerleştirisi. Eğer açıp denediyseniz bilisiniz, A-500'ün içindeki chipler socket dediğimiz yuvaların üzerinde bulunurlar. Eğer cesursanız bir tornavida yardımıyla bu chipleri sökebilirsiniz (ama sökmeyin). A-600'ün bütün chipleri (ROM hariç) bir devrenin içinde entegre halde bulunuyorlar. Bu işlem ekonomi açısından daha hesaplı ama ilerde Paula'ya veya herhangi diğer bir chip'i çıkarıp yenisini takamıyacaksınız. Bu bence bir eksi puan.(Score:-1)

Amiga 600 standard olarak 1 Mega Byte hafıza taşıyor.(Score: 0)

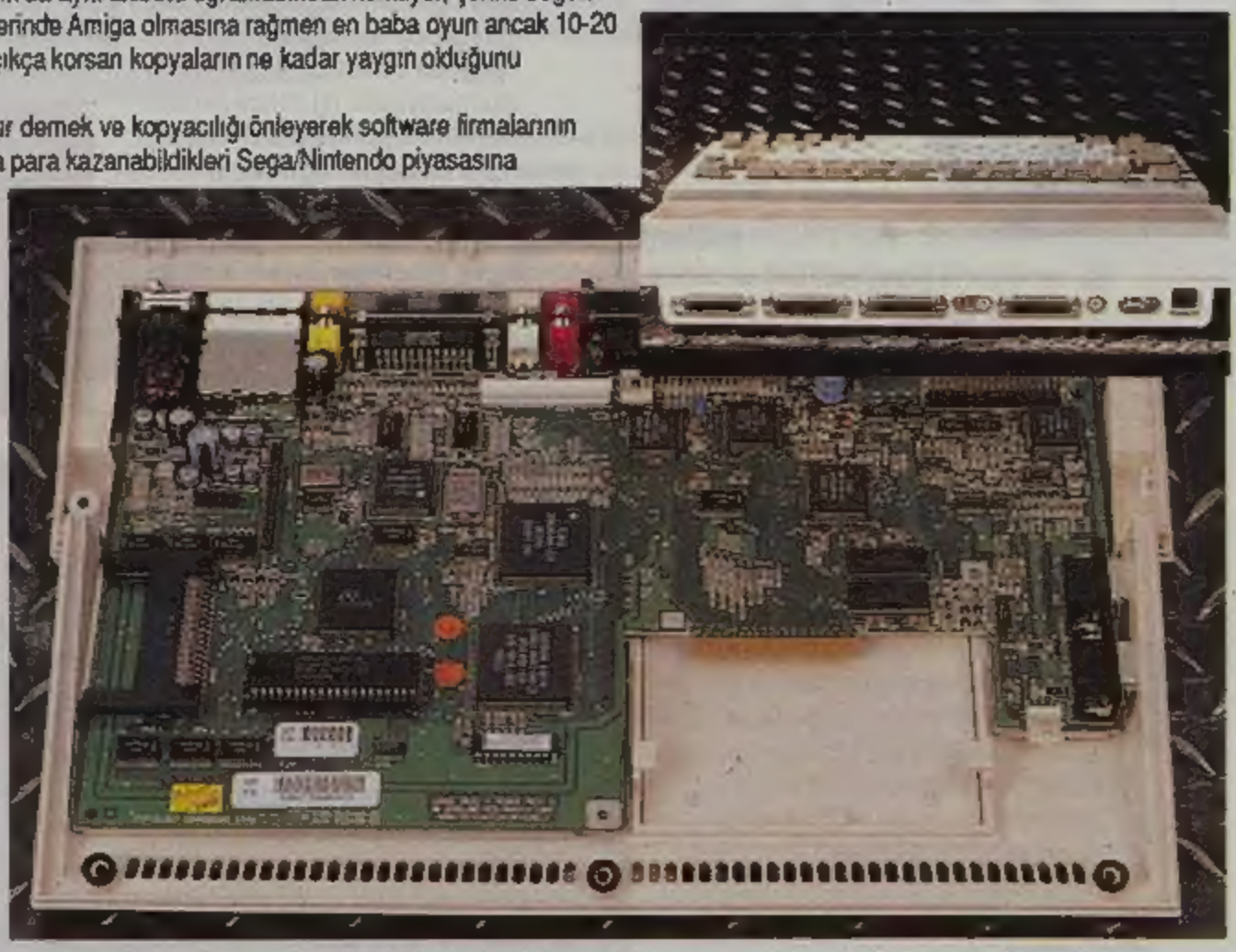
Hem bunu yapmak için sadece 2 DRAM chip'i kullanıyor. Aynı zamanda alt bölümde bulunan port'la hafıza 2 Mega Byte'a çıkarılabiliyor. Ama bunu zaten Amiga 500'de de var, yani bunun için puan yok.

Hoş bir süpriz olarak A-600'ün TV modülatörü içinde yani artık Amiga'nızın arkasında kocaman bir parça taşımak zorunda değilsiniz. (Score: +1) Bunun yanı sıra pek azımızın varlığının farkında olduğu IDE-Interfare'i (hard disk kullanmanızı sağlayan ara birim)de A-600 içinde bir yerlere saklanmış. Bu interface pek çok bilgisayar markası için standard kabul edildiğinden A-600 başka markalar için hazırlanmış Hard Disk'leri kullanabiliyor. Kesinlikle bir artı puan daha. (Score: +2)

Elinizi Amiga 600'ün sol tarafında gezdirince yepyeni bir şokla karşılaşıyorsunuz. A-500'ü geliştirmeye açılan tek kapı olan expansion port yok olmuş. Bu da demek ki piyasa da bulunan digitizer, Action Replay, 2 Mega Byte'ın üstündeki ek hafızalar, PC kartları gibi yüzlerce mükemmel ürün A-600'de kullanılamıyor. A-600'de beni en şaşırtan özellik bu oldu. Commodore'un gidip kendi eliyle

A-500'ü bir oyun makinası olmaktan kurtaran yegane portu kaldırmasını açıkcası aptalca buldum. Bunun için eksi üç puan. (Score: -1) Bu portun yerini kredi kartı port'u diye bilinen yeni bir şey almış. Kart portunun expansion port'unun yerini tutabileceğini düşünenler ne yazık ki yanılıyorlar, bu port sadece hafıza kartlarını kabul ediyor. Hafıza kartları boş ya da oyun yüklü olabiliyorlar. Aslında bu yeniliğin altında giderek artan korsanlık korkusu yatıyor. Biliyorsunuz ufacık çocuklar bile 64 oyunlarını kopyalamaya başladıktan sonra 64 Software piyasası büyük bir çöküş yaşadı. Bütün oyunlar kopya yoluyla dağıldığından para kazanamıyan software firmaları 64'ü pas geçmeye başladılar. Commodore firması Amiga'nın da aynı akibete uğramasından korkuyor, çünkü bugün bile dünya da 3 milyonun üzerinde Amiga olmasına rağmen en baba oyun ancak 10-20 bin satabiliyor. Bu da bize açıkça korsan kopyaların ne kadar yaygın olduğunu gösteriyor.

Kart portu bu gidişhata bir dur demek ve kopyacılığı önleyerek software firmalarının Amiga'yı terk edip daha fazla para kazanabildikleri Sega/Nintendo piyasasına kaymalarına engel olmak bir umut. Ama yine de ne kadar başarılı olacağı tamamen piyasanın bu yeni kart oyunlarına nasıl bakacağına bağlı. Akıllıca bir hareket ama başarı garantisi yok. Onun için istemiye istemiye verilmiş bir puan. (Score: 0)



A-600 bence kız mı erkek mi olacağına karar verememiş bir bebeğe benziyor. Eğer Commodore A-600'ü bir ev bilgisayarı olarak düşünüyorsa neden genişlemesini sınırlandırıyor En önemlisi ilgisiz birbilgisayar kullanıcısı bile eninde sonunda parası olduğunda aleti için yeni ek parçalar almak isteyecektir. Piyasa Toaster, DCTV (bir digitizer), Digiview gibi heyacan verici ve de Amiga uyumlu ürünlerle dolarken portu kaldırıp bunlara açılan kapıyı kapatmak BÜYÜK bir hata.

Yok eğer Commodore Nintendo veya Sega'ya rakip olacak bir oyun makinası yapmaya çalışıyorsa neden bir daha zaman harcayıp her iki sistemi de mahvedecek yeni bir alet üretmiyor? Standart bir A-500'de yapılan bazı modifikasyonlar eminim hiçbir Nintendo yöneticisine kabuslar gördürmeye yetmeyecektir.

Sonuç olarak Score'un 0 olmasından anladığımız gibi A-600 bence Amiga ailesi için ileri bir adım değil. Uzak bir akraba olabilir ama A-500 öldükten sonra tahtı devralacak varis hiç değil.

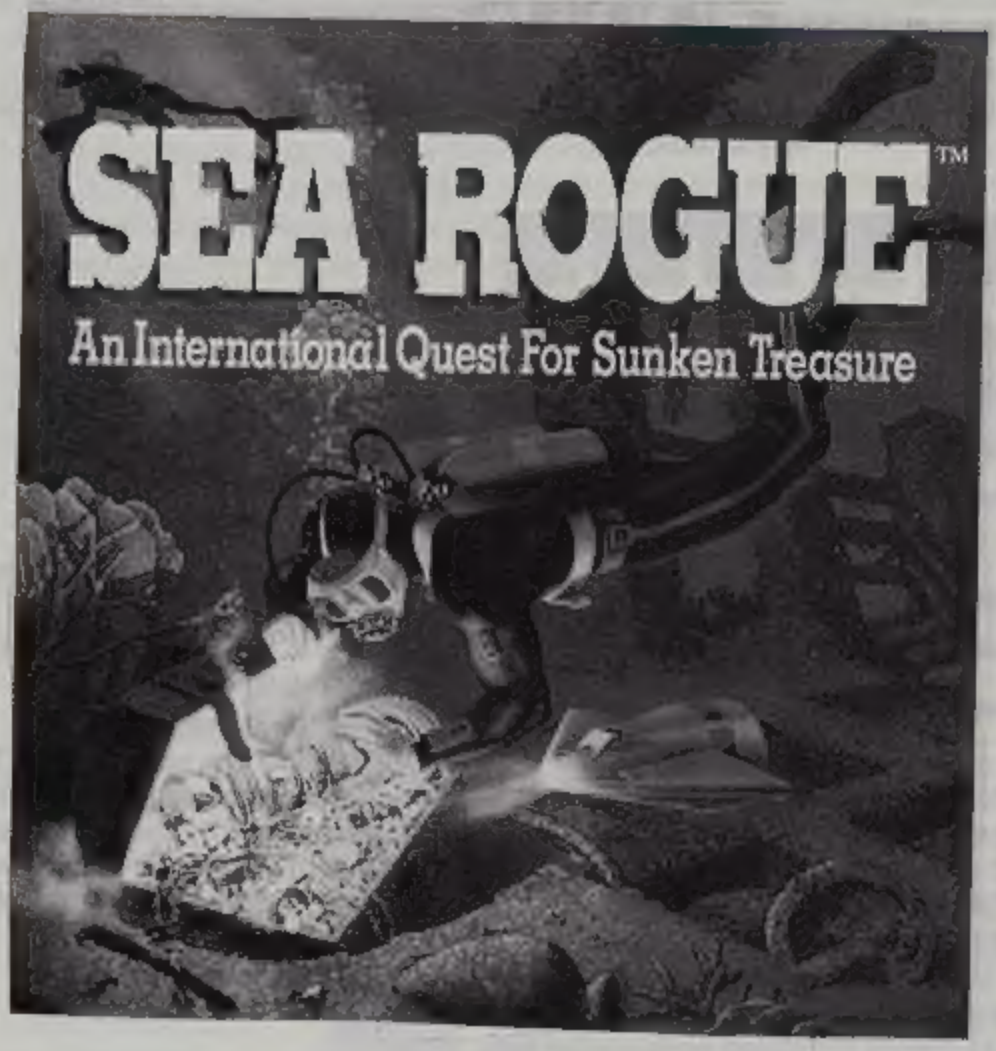
**MURAT ADANÇ**

# THE ★★★★★ PERFECT GENERAL

**PC piyasasında uzun zamandır ağızdan ağıza dolaşan iki isim var. QQP ve The Perfect General. QQP yepyeni bir firma, şimdiye kadar topu topu 3-4 oyun çıkardılar ve The Perfect General bu oyunların liklydi ama savaş stratejisi sevenler arasında öyle bir etki yaptı ki bu tek oyun QQP'ye piyasada isim yapmaya yetti. The Perfect General pek çok teknoloji delisini kusturabileceği söylenebilir ama eğer hex tipi oyunlardan hoşlanıyorsanız. Veya eski bir PSS hayranıysanız bu oyuna tapacaksınız. Oyuna pek çok benzerinde olduğu gibi elinizdeki sınırlı puanlarla kendinize bir ordu hazırlayarak başlıyorsunuz. Tabii bu seçiminizi oyunun 20 küsür senaryosundan hangisini oynadığınızı göz önünde bulundurarak yapmak lehinizde olur. Daha sona turn'ler halinde siz ve rakibiniz (bilgisayar veya en nefret ettiğiniz arkadaşınız) turnler halinde birbirinizin askerlerini cehenneme yollamaya çalışıyorsunuz. Eğer şimdiye kadar uyanık kalmayı başaranlarınız varsa şunu iyi dinleyin: sistem ve grafik olarak sıkıcı olabilir ama The Perfect General gibi oyunlar her zaman böyle olmuştur. Eğer beyninizi biraz çalıştırmak ve belki de rüyalarınızın savaşını yaşamak istiyorsanız The Perfect General'dan iyisini bulamazsınız. Bence Amiga'ya bu kadar çabuk gelmesi bizim (yani kaskatıyla uyuyanlar) için büyük bir şans.**

# DUNE

Dune! Bilim kurgu romanlarını sevenlerin ruhlarının derinliklerini titretecek bir isim. Herkes tarafından klasik olarak değerlendirilip bu roman daha sonraları film haline de getirilmişti (başrolde Sting oynadı) ama hasılat açısından sinema piyasasının büyük hayal kırıklıklarından biri olmuştu. Belki de romanın sadık hayranları yıllardır kafalarında canlandırdıkları bu olağanüstü dünyayı bir yönetmenin kamerasından görmek istemediklerinden böyle olmuştu, ama biz iyisimi bunun tartışmasını milyonlarca dolar zarar eden film stüdyosuna bırakalım. Çünkü çok daha önemli bir işimiz var: Dune çok yakında bu kez bir bilgisayar oyunu olarak karşımıza çıkacak. Eğer romanı okumadıysanız (ki bence mutlaka okumalısınız) Olayları size kısaca anlatmaya çalışayım. Dune sizin yaşadığınız sistemin üçüncü gezegeni ve Kuwait çölündeki bir tankın içinden daha sıcak bir yer. Bu cehennemi gezegende çok az canlı yaşayabiliyor ama bu canlılardan biri sizin ve alleniz için çok büyük önem taşıyor. Dev solucanlar. Sıcağın etkisinden yer altında yaşayarak kurtulan bu solucanlar yüzlerce metreye kadar büyüyebiliyorlar ve bütün insanların peşinde koştuğu bir madde salgılıyorlar. Sizin alleniz ve rakipleriniz arasında bu inanılmaz değerli maddeye ulaşabilmek için amansız bir yarış var. Sizin göreviniz hem diğer alleyi mahvetmek hem de solucanlardan elde ettiğiniz madde ve çılgın bir bilim adamının yardımıyla Dune'u yaşanabilir yer haline getirmek. Dune, grafik yetenekleriyle meşhur CYRO ekibi tarafından hazırlanıyor. PC versionu şu anda piyasada mevcut ve Amiga'cılarında fazla beklemek zorunda kalacağını sanmıyorum. İçerdiği değişik oyun stilleri (Strateji, simulasyon, arcade, adventure) mükemmelin üzerindeki grafikleri ve herşeyden önce insanı kendine çeken ana konusuyla Dune bu yazın en iyi oyunlarından biri olmaya aday.....



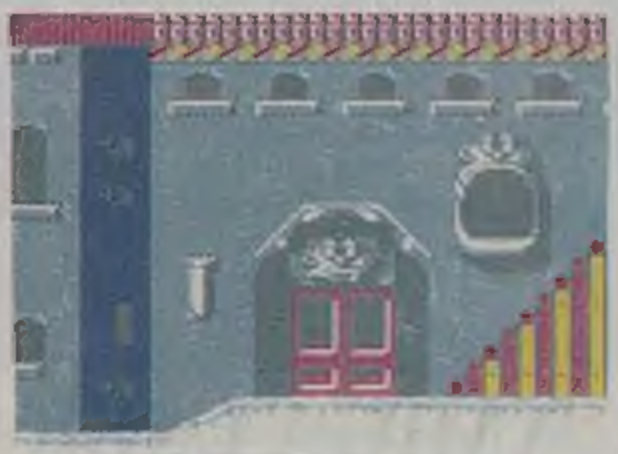

Yaz geldi, herkes denize atlamaya hazırlanıyor. Belki de pek çoğumuzun denizle macerası kıyıda bitecek. Dalgalarla biraz oynaşma, belki gösteriş için biraz windsorf. Ama bazılarımız derinlere çok daha derinlere dalıyor olacağız. Çünkü Microprse'un yeni oyunu Sea Rogvue yakında geliyor. Titanic, Bismark gibi herkesin haberdar olduğu meşhur denizzadeleri bir yana bırakırsak yüzlerce yıldır dalgaların öfkesine yenik düşen binlerce gemi şu anda dipte yatıyor-kargolarıyla beraber. Ufak bir hesapla milyarlarca lira değerinde mal şu anda balıklara mobilya görevi yapmakta. İşte Sea Rogue size bu hazinelerin yanına inme (eğer başarabilirseniz) ve cebinizi doldurup tekrar dışarı çıkma şansı tanıyor. Oyun aslında biraz su altında Pirates tipi birşeyler olacağa benziyor. Önce ekibinizi hazırlıyorsunuz. Aletlerinizini seçiyorsunuz, sonra denize açılıp samanlıkta iğne aramaya başlıyorsunuz. Sea Regue, tıpkı ATAC gibi Microprose'un alışılmış simulasyon kalıplarından uzaklaşıp biraz da başka şeylerden para kazanma çabalarından biri. Zaten Railroad Tycoon ve Cvilization rekorlar kırarken bunu yapmamak için aptal olmaları gerekiyor.

64'ler sayfa 8

# 64 NEWS

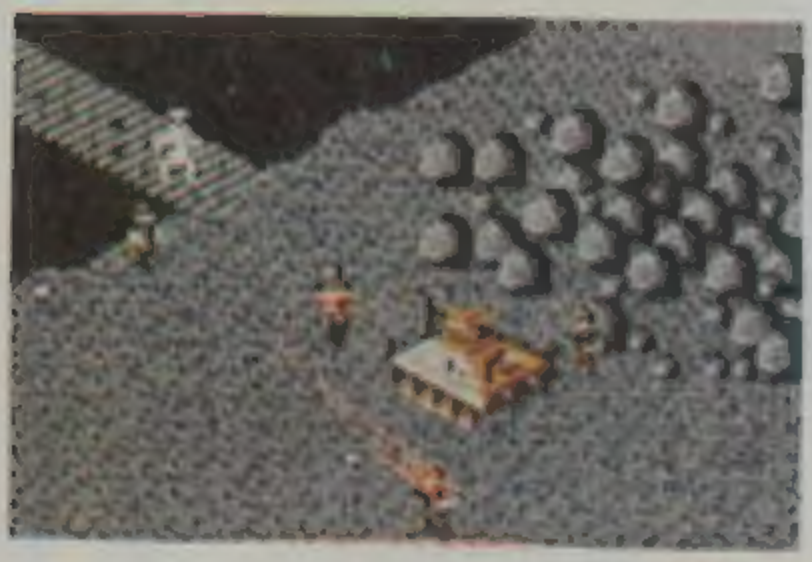
## ROBOCOD

Aranızda Hunchback'i hatırlayacak kadar yaşlı olup, hala kıpırdayacak kadar hafl olanlar parmak kaldırsınlar. Keşke kaç kişi olduğunu sayacak kadar genç olsaydım, gözlerim gideli yıllar oldu. Ama ben Huncback'i hatırlıyorum. O zamanlar 64 1 numaraydı ve Hunchback en iyi platform oyunuydu. Daha sonra Sega, Nintendo gibi zıp çıktı sistemler geldi, Sonic, Marro gibi karakterler platform krallığını ele geçirdiler. Şimdi kahraman bir şövalye, büyük bir savaşçı gelip tahtı geri alacak ve Huncback mezarına dönmekten kurtulacak. Aslında gelen kahramanımız şey bir balık. Hafif Robocop'a benzediğinden adı Robocod olan bir balık. Robocop Amiga'da çıktığında ortalık bayağı sarsılmıştı, oyun öylesine kaliteli, renk dolu, bir zıp-zıp harikasıydı ki yayımcı firma Electronic Arts bile böyle bir oyunun 64 ve Spectrum gibi 8 bit'lik bilgisayarlarda yapılamıyacağını düşünerek bu versionların planını iptal etti. Allah'tan U.S. Gold için çalışan bir grup yetenekli 64 programcısı Electronic Arts'a ne kadar yanlış olduğunu kanıtladı. Robocod çok yakında 64 için hazır olacak ve inanın bana bu ikinci sınıf bir çevirri değil. Robocod 64 en az Amiga versionu kadar büyük hatta harita ve level düzeni olarak onların tıpa tıp aynısı. Hazır levellardan bahsetmişken bir de şunu dinleyin: Robocod 10 level'dan oluşuyor, her level'ın ayrı grafik ve müzik stili var. Aynı zamanda her levelin her birl yaklaşık 35 ekrandan oluşan il alt bölümden oluşuyor. Yani sizin anlayacağınız Robocod büyüük bir oyun. Renk sayısını ve belki de ses kalitesini saymazsak Robocod Amiga kalitesinde bir 64 oyunu olacağa benziyor. Teşekkürler U.S. Gold.



Valla benim tanıdığım bir tane Arnie var. O da film başına milyonlarca dolar aldığından ucuz oyunlarıyla meşhur Zeppelin firmasının bir oyununda görünmek isteyeceğini hiç sanmıyorum. Yine de başroldeki Arnie pek çok diğer oyun kahramanı gibi komutanları tarafından bir ormanın ortasında bırakılıyor ve kötü mü kötü bir generali öldürmesi emrediliyor. Ve tabii ki generali öldürmek için randevu almak yetmiyor. Arnie'nin yüzlerce düşman askeri, tankı, helikopteri, topu, füzesi, kalesi, gemisi, kamyonu, panzeri arasından geçip generalin saklandığı yere ulaşması lazım.
Bütün bu klişe, kokuşmuş konuya rağmen Arnie uzun zamandır (belki de Green Beret ve Commodore'dan beri) 64'te çıkan en zevkli askeri shoot-em up.
Ustaca hazırlanmış izometrik grafikleri ve sonu gelmeyen düşmanlarıyla bu yazın en vahşi oyunu olabilir.

## ARNIE



# SÜER ELEKTRONİK Bilgisayar Proğramcılığı öğretiyor

1985 yılından beri Bilgisayar ve yan malzeme satışı ile ilgili hizmetler üreten Kadıköy'de kurulu SÜER ELEKTRONİK 6 kişilik sınıflarda bilgisayar proğramcılığı kursları açtı.
Hafta sonu ve akşam dönemleri olarak yapılan kurslarda her öğrenciye bir bilgisaya verilerek eğitim tatbiki olarak yapılıyor.
BASIC-COBOL- D.BASE gibi bilgisayar dilleri eğitiminin verildiği kurslarla ilgili olarak SÜER ELEKTRONİK sahibi Erduran Anıl şöyle konuştu:
"Türkiyemizde Commodore ve Amıga'sı ile oyun oynayan çocukları artık oyundan ayıracak ve onlara gerçekten bir şeyler öğretmemiz gereken zaman geldi geçiyor. Biz bu ihtiyacı göz önüne alarak böyle bir çalışma başlattık. Gösterilen ilgiden mutluyuz. Gelecekte faydalı insanların yetişmesine katkıda bulunmuş biri bahtiyarlığına ermek beni mutlu ediyor. Kurslarımız 6 şar kişilik olarak ve her öğrenciye bir PC ile çalışma şartlarını oluşturuyoruz. İhtiyaca göre yeni sınıflar açabiliriz." Fotoğrafta SUER Elektronik'in Bilgisayar kurslarında kursiyerler hocalarıyla birlikte görülmektedir.

# AMIGA USER CLUB ŞUBELER TOPLANTISI YAPILDI

Sedat çöloğlu'nun gayretleriyle kurulan dergimizinde faaliyetlerini desteklediği AMIGA USER CLUB şubeleri geçen ayın 27. günü İstanbulda toplandılar. GOLD BOX'un Fındıkzade'deki merkezinde toplanan şubeler yöneticileri önce Beşiktaş'a gelerek Dergimizi ziyaret ettiler daha sonra seminer salonuna geçerek yeniliklerle ilgili verilen seminerleri ilgi ile takip ettiler
Öğleden sonra da Özellikle Hardware ağırlıklı olarak verilen smineri izleyen şubeler yöneticileri Akşam yemeğini Bakırköy Ataköy'deki Mavi Marmara et lokantasında yediler.APUC Şubeler yöneticilerinin toplantısı ve ziyaretleriyle ilgili geniş haber ve fotoğrafları gelecek sayımızda yayınlayacağız.

# BİLKOM ile LINK İŞBİRLİĞİ YAPIYOR

Apple Computer Türkiye distribütörü BİLKOM Yazılım alanında yıllardır software hizmeti veren LİNK Bilgisayar şirketi ile işbirliğine yöneldi.
Konuyla ilgili olarak her iki şirketin yetkilileri Vural Yılmaz ile Murat Kasaroğlu Çırağan oteli'nin yeni açılan bölümünde bir basın toplantısı düzenlediler
Bu toplantıda LİNK'in bugüne kadar yaptığı yazılımları Machintosh bilgisayarlara uyarlayacağı, bu konuda iki şirketin bilgi birikimlerini birleştirdikleri açıklandı Çok samimi bir havada geçen toplantıda bilgisayar sektörünün genel sorunları da gündeme geldi.

# PARA ve GÜÇ

**Gerçek dünyaya hoşgeldiniz! Para ve Güç sizi klavyenizin başından alıp, kimsenin kimseye acımadığı, paranın konuştuğu ve kaybedenlerin bir köşede yapayanlız öldükleri, her türlü sahtekarlığın, kumarın ve entrikanın meziyet sayıldığı yepyeni diyarlara götürecek.**

- İlk Türk programcılık örneklerinden biri.
- Tamamı Tükçe
- Kullanışlı ikon sistemi
- 32 renk grafikler
- Sampled ses efekleri
- Açıklama kitapçığı

- Borsa, at yarışı, kumar gibi alt oyunlar
- Gelişmiş emlak ve inşaat sistemi
- Sahtekarlar için hapishane
- Bilgisayar kontrollü kira sistemi
- Arkadaş grupları için ideal
- Ailece zevk alabileceğiniz bir oyun

Genel Dağıtım ve Pazarlama

**SAFA SOFT**

Türkiye'nin her yerinde kitapçığı ve jelatin kutusu içinde

**sadece 55.000TL.**

Isteme adresi:

**Maşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş,Istanbul**

*AUSTIN Bilgisayar'ın Türkiye Distribütörü SENA*

*Üstelik tecrübe ve*

# BİZCE SİZ BİR KRN ÇOK ŞEYLER

## *KRN 286/12*

## *535 $*

- 80286/12 İşlemci (CPU)
- 12/16 Hız (Mhz ) (Clock/Landmark)
- 1 MB / 2 MB ana bellek std./max
- 1 adet 1 2/1 44 MB FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Baby Case
- 200 W Güç Kaynağı

## *KRN 286/16*

## *595 $*

- 80286/16 İşlemci (CPU) 16/20 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
- 1 MB / 2 MB ana bellek std /max
- 1 adet 1 2/1.44 MB FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Slim Case
- 200 W Güç Kaynağı

## *KRN 386/SX-16*

## *690 $*

- 80386/SX 16 İşlemci (CPU)
- 16/20 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
- 1 MB ./ 8 MB ana bellek std /max
- 1 adet 1 2/1 44 MB FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Mini Tower Case
- 200 W Güç Kaynağı

## *KRN 386/SX-20*

## *785 $*

- 80386/SX-20 İşlemci (CPU)
- 20/27 Hız (Mhz ) (Clock/Landmark)
- 1 MB./ 8 MB ana bellek std /max
- 1 adet 1 2/1 44 MB FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Mini Tower Case
- 200 W Güç Kaynağı

***KRN size benzersiz imkânlar sunuyor: Muhasebeden iş takibine, dosyalamadan döküme... Her konuda zamandan, elemandan ve kırtasiyeden kurtarıyor... Üstelik yedi değişik ürün yelpazesinden ihtiyacınıza en uygununu seçme avantajıyla...***

*Bilgisayar; şimdi de ekonomik model KRN'yi sunuyor size: fiyat üstünlüğüyle...*

# BİLGİSAYAR'LA YAPABİLİRSİNİZ!

| | |
|---|---|
| 40 MB HD için ilave fiyat | 270 $ |
| 80 MB HD için ilave fiyat | 440 $ |
| 125 MB HD için ilave fiyat | 605 $ |
| 200 MB HD için ilave fiyat | 966 $ |
| VGA MONO EKRAN için ilave fiyat | 115 $ |
| VGA COLOR EKRAN için ilave fiyat | 375 $ |
| 1 MB RAM için ilave fiyat | 70 $ |
| 5,25 FLOPY için ilave fiyat | 92 $ |

## *KRN 386/25*
## *999 $*

- 80386/25 İşlemci (CPU)
- 25/34 5 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
- 1 MB ./ 8 MB ana bellek std /max
- 1 adet 1 2/1 44 MB. FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Tower Case
- 230 W Güç Kaynağı

## *KRN 386/33*
## *1095 $*

- 80386/33 İşlemci (CPU)
- 33/58 7 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
- 1 MB / 8 MB ana bellek std./max
- 1 adet 1 2/1 44 MB FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Tower Case
- 230 W Güç Kaynağı
- 64 K Cache Bellek

## *KRN 486/33*
## *1750 $*

- 80486/33 İşlemci (CPU)
- 33/58.7 Hız (Mhz.) (Clock/Landmark)
- 1 MB /16 MB ana bellek std./max
- 1 adet 1 2/1 44 MB. FDD
- 2 seri 1 Paralel Port
- Hercules kart
- Mono monitör
- 101/102 Tuş Klavye
- Tower Case
- 230 W Güç Kaynağı
- 128 K Cache Bellek

**Türkiye Distribütörü:**

sena bilgisayar

Şehit Muhtar Cad. No: 64/2 80090 Taksım-İstanbul
Tel: 235 82 82 (6 hat)

## BAYİLERİMİZ

► **Adana** Bilgiçağ Tel. (71) 13 79 43 ► **Ankara** Denizlur Tel (4) 117 72 08, Vega Bilgisayar Tel: (4) 231 06 78 ► **Burdur** Burbem Tel: (325) 14 170 ► **Bursa** Tempo Bilgisayar Tel. (24) 22 84 64 ► **Çorlu** Yıldız Bilgisayar Tel: (185) 22 570 ► **Denizli** Mudor Organizasyon Tel: (621) 39 213 ► **Elazığ** Biltem Tel. (811) 288 78 ► **Erzurum** Anadolu Bilgisayar Tel. (011) 35 568 ► **Gaziantep** Yoneliş Bilgisayar Tel. (85) 10 46 87 ► **İskenderun** Dos Bilgisayar Tel. (881) 18 996 ► **İstanbul** Albayrak Bilgisayar Tel (1) 586 09 05, Bayındır Kırtasiye Tel: (1) 511 83 40, Fem Dersanesi Tel (1) 516 25 70, Net Bilgi İşlem Tel: (1) 581 30 70, Okçu Elektro Market Tel (1) 338 39 57, Sayım Ticaret Tel (1) 589 26 18 ► **İzmir** Exor Bilgisayar Tel (51) 19 20 35, Sosyal Bilgi İşlem Tel. (51) 55 63 68 ► **K. MARAŞ** Mım Bilgisayar Tel: (771) 14 120 ► **Konya** Akademi Bilgisayar Tel. (33) 12 23 52 ► **Ş. URFA** Vema Tel (871) 21 008 ► **Tatvan** Soztek Bilgisayar Tel (849) 24 52 ► **Van** Akdamar Bilgisayar Tel. (061) 15 593

PANEL

Yeni bayilikler verilecektir.

SENA BİLGİSAYAR, BIR KURALKAN KURULUŞUDUR

# SLIGHTLY MAGIC

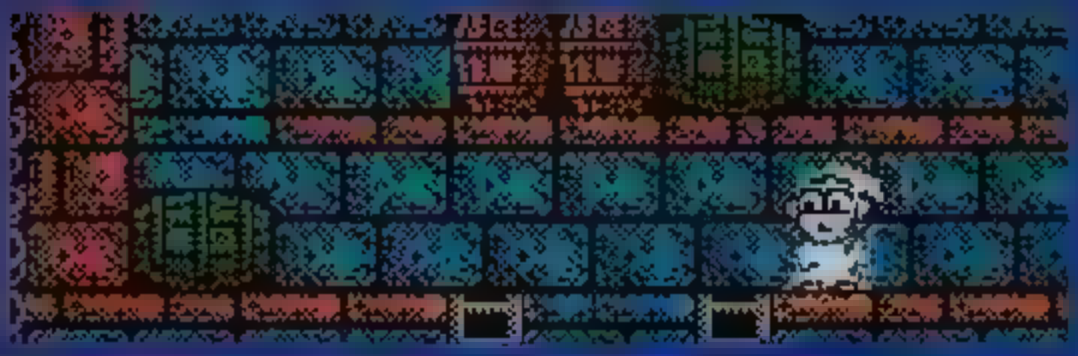
Commodore64

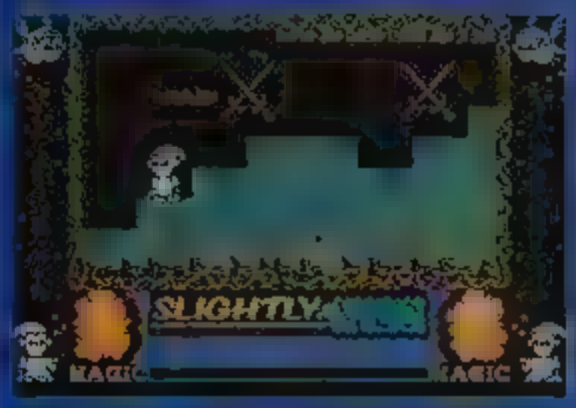
Biz prenses kurtarmaktan bıktık ama oyun firmaları bu klasik konudan nedense bir türlü bıkmıyor. Adı SLIGHTLY MAGIC olan oyunumuzda tek bir fark var, biz kılıçlı bir şovalyeyi veya baltalı bir barbarı değil,acemi bir büyücüyü yönetiyoruz. Kurtaracağımız prenses ise oldukça çirkin. oyun klasik bir dizzy uyarlaması ve oldukça sürükleyici. Kontroller tamamen joystick'le yapılıyor ve oldukça basit Joy. sağ-sol sağa-sola ilerleme. Joy. aşağı eğilme. Joy. yukarı zıplamaya yarar. Fire ile eşya alma ekranını açarsınız. Ekran duzeni ise kısaca şoyle. Şişenin altındaki sayı haklarınızı, yıldızın altındaki sayı da topladığınız yıldız sayısını gösterir. Alttaki çubuk ise büyü enerjinizi gösterir.

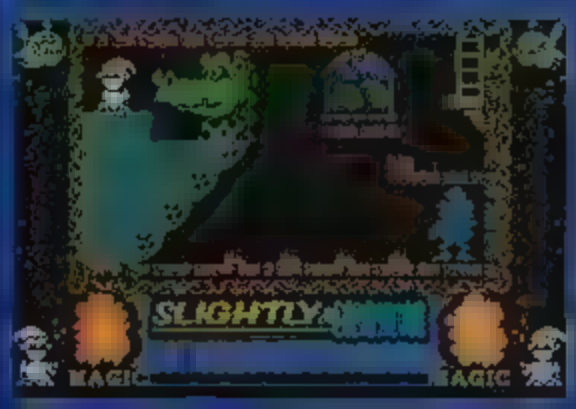
Oyuna başlayınca bir sağ ekrandan kovayı alın ve tekrar ilk ekrana dönüp buradaki ejderin önünde kovayı bırakın sola gıdın ve buradaki kovayı alıp yine buradakı ejderin önüne bırakın.Bu sırada ejder tarafından kızarmış sosise çevirilmeyin.E,derin arakasınıdan megafonle kovayı alın ve ekranın ortasından aşağı duşün. Sol tarafa zıplayıp taşları alın Bir sağ ekrana geçin ve buradaki taş canavarının önünde taşları bırakın. tekrar ilk duştüğünüz ekrana dönün ve kafatasını alıp belli bir rutin ile parlayan yıldızlardan yukarı çıkın. Soldan mıknatısı alıp tekrar yıldızlarla yukarı çıkın ve üç ekran sağa gıdın. Buradakı ufak platformu kullanarak bir ekran yukarı çıkın.Sağa gidin ve aşağı duşün burada mıknatısı bırakın böylece bir iğneniz oldu. Tekrar mahzene düşün ve taş canavarının olduğu ekranda parlayan yıldızları kullanarak balonun yanına çıkın. Burada iğneyı kullanın ve bir ekran sola gidip yukarı çıkın. Sağa gidin ve buyücünün büyulü asasını alın. Tekrar mahzene geri dönün ve yukarı çıkın. Sağa gıdin ve bu sefer yukarı çıkın. Buradaki korku büyüsünü alın ve sola doğru devam edin. Burada aşağı duşmemeye dikkat edin. Hayaletlerin olduğu ekranda dümdüz aşağı düşün. Sola zıplayın ve yan ekrana geçin. Buradaki kıtaba değince büyülü asa ve büyü kıtabının guçleri birleşiyor ve size büyü gücü veriyor. (güç çubuğu buradan sonra devreye giriyor.)

Şimdı tekrar iki hayaletin olduğu ekrana gelin ve hazır olan korku büyüsünü kullanın. Hayaletler kaybolunca buradakı duyma büyüsünü alın. Oyuna başladığınız ekrandan yakayı alın ve tekrar hayaletleri yok ettiğimiz ekrana gıdın. Buradan aşağı düşün ve sola gidip yukarı çıkın. nöbetçilere değmeden

**64'ler sayfa 14**





duyma büyüsünü kullanın. Nöbetçiler size teşekkür edecek. Şimdi sola gıdın ve yukarı çıkıp sağa doğru devam edin. Meşalelere mümkün olduğu kadar az değerek gidin ve pireyi alın. Dönerken yıldızları toplayın. Şimdi nöbetçilerin olduğu ekrandan sağa gidin ve devin önünde pire büyusunü (ne demekse) kullanın. Dev sizi hendeğin karşı yakasına atacak. Buradan yıldızı alın ve aşağı atlayın. Şimdi hendeğin içındesiniz. Sola gıdın ve tekrar geri dönün. yıldızı alıp tekrar sola gidin. Buradaki muz kabuğunun uzerinden atlayın. Bahçe kovasını alın ve so a devam edin. Balık büyüsünü alın ve geri dönün. Bu sefer en yukarı çıkın ve sola gıdın. Duvara gelince aşağı inin. Şimdi sağa gıdın ve makası alın. Tekrar hendeğe dönün ve bitkının yanında bahçe kovasını kullanın. Bahçe kovasını tekrar alın ve büyüyen bitkiden sağdakı platforma, ordan da yukarı zıplayın. Yoldaki yıldızları toplayarak sağa gidin. Kedının sarkıttığı yoyoyu makasla kesin ve sağ taraftakı akvaryumu alın. Geri dönün ve sarı zeminin üzerinde bahçe kovasını kullanın.

Aşağı düşünce hemen balık büyüsünü kullanıp balık olun. Üstten sola gidin ve patlama büyüsünü alın. Geri dönün ve bu sefer de aşağıdan sola gidin. Yukarı çıkıp yıldızları ve mıdyeyı alın. Geri dönün ve deniz anasına mıdyeyi verin. Açılan yoldan aşağı inin ve sola gıdıp patlatma levyesini alın. Şimdi yukarı çıkın ve gidebildiğiniz kadar sağa gıdın. Buradan aşağı inin ve sola gidin. Geldiğiniz yerde patlama büyüsünü kullanıp aşağı inin Sağa gıdın (sakın ha aşağı düşmeyin.) Mumu ve kuş büyüsünü alın. Aşağı duşun ve sola gıdın. Orman cınlerının olduğu ekranda mumu bırakın. Sola devam edin ve tüyü alın. Uçma büyüsünü kullanın ve sağa doğru uçun. Eve girin ve uçarak su tabancasını alın. Tekrar sola gıdıbıldiğiniz kadar gıdın ve üç ejderhanın duman çıkaranına su tabancasını verin Anahtarı alın ve yukarı uçun. Buralarda gezip ölü fareyı alın. Eve gıdın ve anahtarı kullanıp aşağı ınin. Kedilerden alttakının kafasına fareyi bırakın. Görünmez mürekkebi alın ve tekrar evden çıkıp yukarı uçun. Burada kaşığı alın. Sola devam edin ve görünmezlik büyüsünü alın Şimdi tekrar sola devam edın ve yemek büyüsünü alın. Eve geri dönün ve kazanın sağında yemek büyüsunu kullanın. Böylece buradakı Masal kahramanları Hansel ve Gratel canlanıcak ve yol açılacak. Ormana dönüp madeni parayı alın ve açılan yerden sağa gıdın. Kuyunun üstünde parayı bırakın. Aşağı ınince sola gıdın ve aşağı atlayın. So dan aşağı devam edin ve geldiğiniz yerden sağa atlayın En sağdakı küçük çıkıntıdan sola atlayarak aşağı düşün. Sola gıdıp güneş yağını alın. Tekrar aynı yollardan küçuk çıkıntının ustüne gelin. Bu sefer dümdüz aşağı atlayın ve canavarın yanında güneş yağını bırakıp oyunu bitirin.

Oyun türünün oldukça ıyi bir örneği. Tek sorunu grafiklerının bıraz kötü olması. Oyun oynanmaya başladıktan kısa bir süre sonra insanı feci sarıyor ve asla bitirmeden bırakamıyorsunuz. Ben yine biraz hevesinizi kırayım, oyunun son ekranı yok.

EVRIM ÖNAL
ŞIVAN OKÇUOĞLU

# SPECTROUND

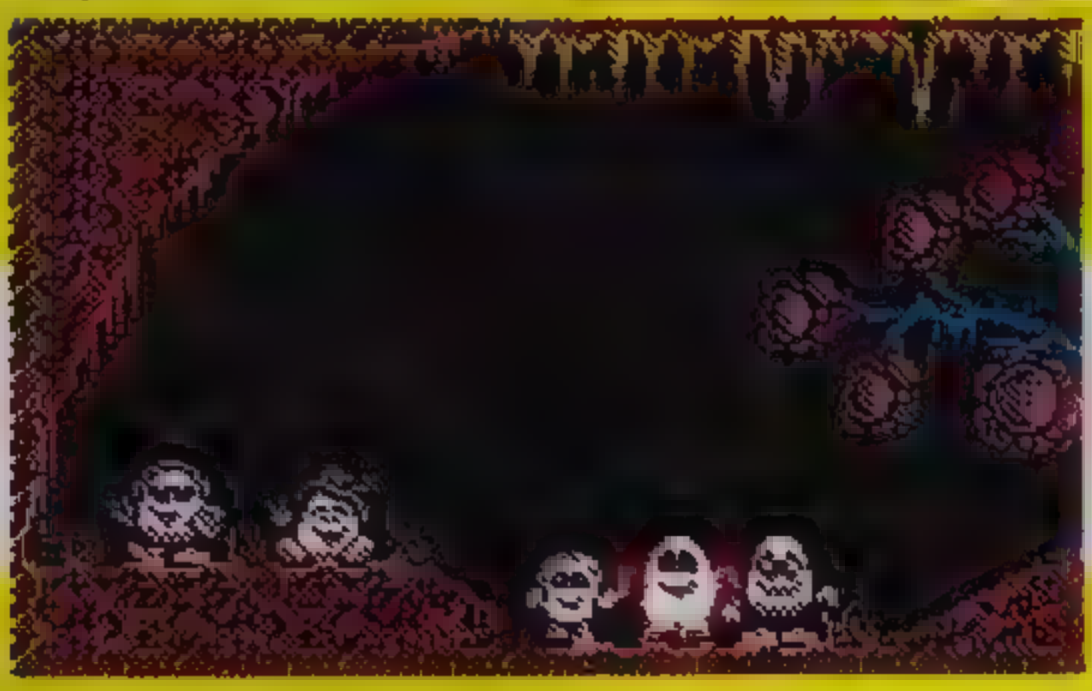
# DIZZY

Sevimli ve aptal yumurtamız tekrar geri döndü. Hem de bir oyunla değil iki oyunla. Bu da demek oluyor ki, iki kere çıldıracağız. Şimdi açıklayacağım bölümde bütün sulalenizi kurtarmanız ve onları kendi ülkenize göndermeniz gerekiyor. Bunun içinde bir büyücüden yardım almanız gerekiyor. Lafı fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçelim. Yalnız size hatırlatmam gereken birşey daha var. Oyun, joystick ile değil klavyeden oynanıyor ama sakın bunu bir dezavantaj olarak düşünmeyin. Elimiz alıştıktan sonra ne kadar yarar olduğunu anlayacaksınız. Fazla zorlanmamanız için size kontrolleri de veriyorum.

Z: Sola
X: Sağa
Space: Zıplamak
Return: Birşeyi almak, bırakmak ve konuşmak için kullanılır.

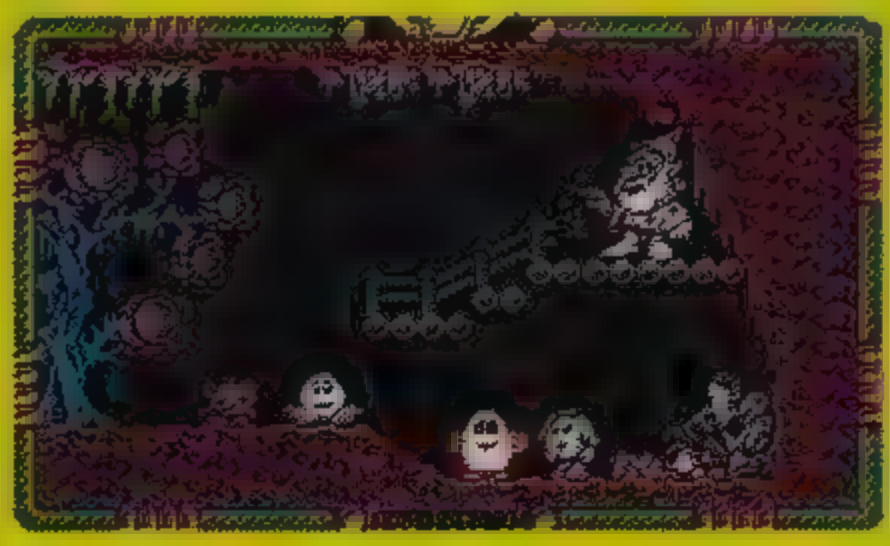
Oyuna başladığımızda soldaki kolu öbür tarafa geçirin ayrıca etrafta gördüğünüz meyva ve yıldızları muhakkak alın ayrıca bunlar bazı şeylerin arkasında da saklanmış olabilir. Şimdi yolunuz açıldı. Yukarıdaki arkadaşınızla konuştuktan sonra bu ekrandan çıkın ve kendinizi boşluğa bırakın, korkmayın burası rüzgar boşluğudur. Rüzgarda alttan estiğine göre matematiksel ve bilimsel olarak yukarı çıkarsınız. Buradan sola gidin büyücüyle konuşun (Bu büyücü de Omay gibi şişko) ve soldaki taşlardan iki tane alarak yerin altına inin. Soldan ikinci boşluğa girin. Buradan da çimento torbasını alın ve tekrar dışarı çıkarak karşıya geçin. Kovayı alarak suyun kenarında kullanarak suyla doldurun. Aynı yerde çimentoyu kullanın. Şimdi su katılaştı, karşıya geçerek buradaki torbayı alın. Daisy ile konuşun, size verdiği şemsiyeyi büyücüye götürün. Böylece Daisy kurtuldu. Diğerlerini de kurtarırken aynı şeyi tekrarlıyacaksınız. Ayrıca demin aldığınız çantanın ne işe yaradığını söyliyeyim, o daha fazla eşya taşımanızı sağlıyor.

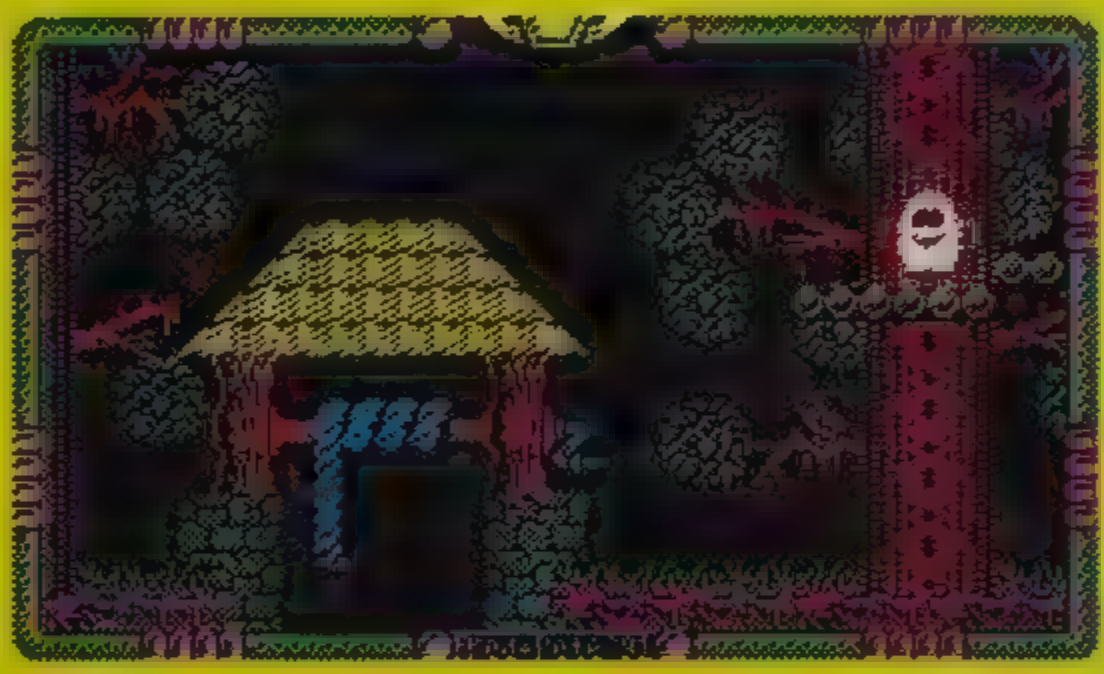
Evet, devam edelim. Elinizdeki herşeyi bırakın birtek şemsiye kalsın. Sağ tarafa ilerleyerek kendinizi boşluğa bırakın, yukarıdaki bulluttan sağa atlayın yalnız dikkat edin. Bulluttan devamlı aşağıya kayıyorsunuz. Bunu önlemek için devamlı zıplayın. Buradan sağa ilerleyin, çekici ve fishing net'i alın. Sol aşağıya inin. Yolu kapatan taşı çekiçle kırın ve aşağıya inin. Dozzy'den "Sinclair ZX81" alın (Ne demekse) Buradan çıkmak için trampeti kullanın aynı şekilde Dozzy'yi de kurtarın ve onun verdiği aleti bir köşeye bırakın. Çünkü bunu nerede kullanacağımızı bulamadım. Tekrar dört tane taş alarak, aşağıya inin. Baktınız daha inemiyorsunuz sola geçin buradaki çiçeği alın. Taşları

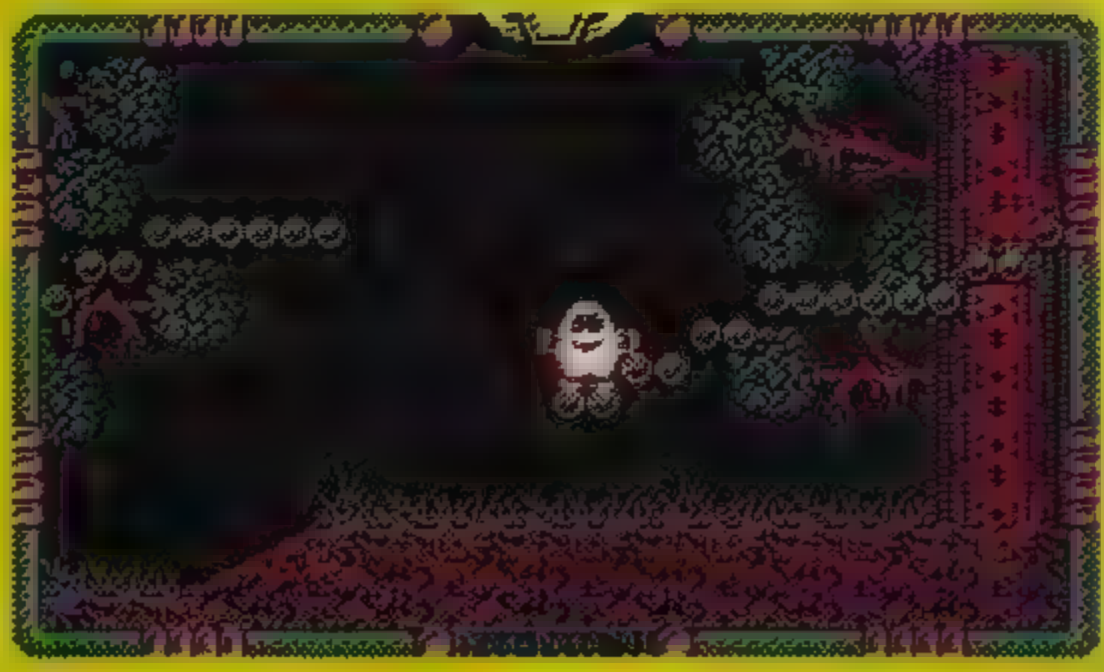


bırakarak yukarı çık n ve taş arın olduğu ekrandaki mantar. kullanarak sağ üstteki buluta atlayın Bu buluta çıkab lmek için ritmik şekilde Space'e basın. Buradan da sağdakine, üsttekine ve soldakine atlayın. Buradaki adama çiçeği verin Oda size bu iyiliğiniz karş.l ğında size bir kavanoz verecektir. Eeee bal arı en çok hangi hayvan sever Hey durun! Bana değil, aşağ daki ayıya vereceksiniz Oda bunun karşılığı olarak yolunuzdan çekilecektir Grand Dizzy le konuşun onun s ze verdiği şey ile d ğer eşyalar alarak yukarı çık n Grand Dizzy'i de kurtardıktan sonra yukarıdaki adamın yan na gidin ona Tılsman'ı verin Şimdi yolunuzdan çekilecektir. Aşağıya inin ve soldaki veletle konuşarak diğerleri gibi onu da kurtarın. Ah, afedersiniz birşey unuttum yolunuzun üzerindeki ezici aleti durdurmak için 'Strong Jack'i kullanın. Aşağıya ındığınızde su dolu kovayı alın ve tekrar yukarı çıkın bu sefer aşağıya ınmeden sola ı erleyin Kovayı musluğun altına bırakın ve ko u ters yöne çevirin. Demin bıraktığınız su buharlaştı ve bu ut oldu Sizde tabı bu bulutlardan yararlanarak yukarı ve sağa gıdın, so daki aletin üstüne çıkmanızı ve aşağıya atlamanızı hiç tavsiye etmem Neyse, Doray'la konuştuktan sonra balık yemini alarak onu da kurtarın. Darısı bizim başımıza. Şimdi yardım edeceğimiz şey Omay tanıyan ara pek yabancı ge meyen bir yarat k; bir balına. Aralarındaki tek fark Omay'ın biraz daha büyük oluşu. Evet, balınaya balık yemini atınca oda su yüzünde yuzmeye başlıyor. Onun üstünden yuruyerek karşıya geçin ve tornavidayı alın. Hemen hemen oyunu bit rmek üzereyiz Kurtarmamız gereken b.r kış kaldı Bundan sonrası artık çok bas.t, gerisini s ze bırak yorum. Evet yazımı burada kesmem gerekıyor ama bazı şeylere değ nmeden geçemıyeceğım Mesela oyunun grafikleri yine tek renkli ve de sizden başka hareket eden sprite yok. Ayrıca oyunda süper zor bir oyun. Yazımın başında size bir Dizzy'nin daha geldiğini söylemiştım Ayrıca birde Slightly Magic var. Bu iki süper oyunu bitird ğımde tam açıklamalarını size vereceğ m Tekrar görüşmek üzere.

**ŞIVAN OKÇUOĞLU**







# BULUTLARIN ÜZERİNE ÇIKIN

# 5'Lİ BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

DİĞER
ÇEŞİTLERİMİZ

512 K EK RAM

MULTI

JOYSTICKLER
DISKETLER
DISKET KUTULARI
MOUSE
MOUSE PAD
EKRAN FILTRELER
ADAPTORLER
KASETLER
HER TÜRLÜ AKSESUAR

GA MONO-STEREO
SOUND SAMPLER
ULTI ICE 6 PROFESSIONAL
ULTI ICE III
EEZE MACHINE II
MACHINE II
AL II

SES DIGITIZER
EPROM PROGRAMLAYICI

BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

MERKEZ : EBUZZIYA CAD. OZGIRAY PASAJI KAT [illegible] Bakırköy / İST.
TEL: 542 52 49 - 583 54 05 FAX: 583 54 05

ŞUBE :
MİMAR KEMALETTİN CAD. NO: 37 [illegible] SİRKECİ / İST.

Merhaba " Sıcak yaz günlerinde bilgisayarları başında ter döken vefalı okuyucularım ile bir kez daha buluşmak hoşuma gitti. Evet sevgili 64 kullanıcıları nasıl gidiyor ?? ,Neler ile uğraşıp neler yapıyorsunuz acaba ?

Dostumuz 64 defalarca olduğu gibi bir yaz daha bizi meşgul ediyor ve eğlenmemizi sağlıyor değil mi ?.. Kim bilir belki büyük bir çoğunuz yavaş yavaş Amiga alma hazırlıklarında veya kaselin var mı, derdin var felsefesini savunarak oyun salonlarında sıra peşindeler. Zevk sizin, zaman sizin bilemem ve karışamam ama bir 64 kullanıcısı (ve en büyük hayranı, savunucusu) olarak benim 64 e olan ilgim bu günlerde doruklarda.. Benim bu ilgimi körükleyen şüphesiz bu makinanın yaratıcılığı. Basit veya zor oyunları,kolay programlama olanakları (bakın olay grafik çizimi demiyorum zira belki de 64 en zor grafik çizim olanaklarına sahip bilgisayardır) ve en önemlisi birazcık bilinçlenmiş herkesin bu makinada yaratıcılığını göstererek bir şeyler yapması,. İşte bu aylarda piyasaya verilmiş olan bir çok türk programcıların oyunlarını görüyorsunuz.. Bunların bir çoğu hatta tamamına yakını Amiga. Ama istedikleri kadar kızsınlar bence Amiga da oyun yapmak hele hele Amos gibi mükemmel ve kullanımı çok kolay bir derleyici ile gerçekten 64'e oranla çok basit. Kaldı ki Deluxe Paint gibi mükemmel bir çizim programı ile çabucak grafik yapmak gibi bir avantajları da var.Her neyse biz fazla Amiga'ya bulaşmayalım ve piyasada 64 için çıkan bir kaç programa göz atalım.

Bunlardan biri halen satılmakta olan ilk oyun örneklerinden ÖLÜM MAKİNESİ.

Oyunun programcıları Erkan Doğan, Serkan Doğan ve Yavuz Ercil. Oyunun grafikleri Taner Kaya'ya. müziği ise Dr Ali Özçelik'e ait 64'de yıllar önce tutku ile oynadığımız Commando isimli oyunun müptelaları bu oyuna da bayılacaklardır şüphesiz. Eklemek istediğim bir başka konuda yaklaşık altı aydır sizlerinde haberi olduğu ROCKER MEN isimli oyunumuzun demosu bitti. Henüz bir eleştiri almadım ama hepinizin iyi veya kötü eleştirilerini bekliyorum. Bu yorum çoğunuz böyle bir oyunun 64'de eksikliğini hissettiniz. Ama şu konuda ısrarlıyım ki eğer bu demoyu bir parça beğendiyseniz daha hiç bir şey görmediniz zira asıl tenikleri ve bir çok ekranı programın kendisine sakladık. Fazla lafı uzatmadan hemen ayın Dedi ve Kodu'larına geçelim.

1) Yaz tatili gelince bir çok bilgisayar kullanıcısı elinnde bulunan sistemleri geliştirmeyi veya yeni bir sistemle değiştirmeyi düşünür.Bir başka değişle yaz aylarında bilgisayar satışı önemli ölçüde artar Siz 64 kullanıcıları tabir yerinde ise rüyalarınız nbilgisayarı Amiga almak için çırpın ( Amiga kullanıcılarınıse PC bilgisayarların n etrafında dönerler Evet konumuz PC ve Amiga Gerçi Bahadır geçen ay bu iki aleti karşılaştırarak sizi önemli ölçüde aydınlattı ama siz Amiga kullanıcılarının bir kez daha uyarmakta fayda var.Amiga'nızı satmayın.Evet yanlış duymadınız.Amiga 500 o harika alet,SVGA grafik kartlı, bilmem kaç Megabyte Harddiskli bir PC'ye bile değişilmez Sebebleri mi ? O kadar çok ki anlatmak bile bu sayfaları doldurur aslında Ben tek bir söz söyleyeceğim Eğer siz bir parça olsun platform ve arcade oyunlarına düşkünseniz almanız gereken bilgisayar (veya sahip olduğunuz) AMIGA'dır.Eğer illada bir PC diye tutturursanız o zaman mali gücünüz yeterse mutlaka ve mutlaka eski bilgisayarınızı satmadan alın.Çünkü bir zaman gelecek ve ona ihtiyaç duyacaksınız

2) Konumuz Commodore 64 ve Disk Driver Evet bir çok arkadaşımız kaset 64'lerini bir kenara bırakarak Amiga bilgisayar saflarına katıldı.Güzel belki oyunlarda kalite yükseldi bekleme sorunları sona erdi Ama ya eksik kalan bilgilere ne ol[illegible] programcılık ile ilgilenmiyorsan z[illegible] ben iyi bir programcı olacağım ,[illegible]nler ortaya çıkaracağım diyorsanız lütfen ama [illegible]fen bir disk driver alın.Evet bir Disk Driver şart. Programcılık, utility'ler ve çeşit çeşit oyunlar için İnanın kasetten driver'a geçtiğinizde büyük bir [illegible] edecek, büyük klasiklerin disket versiyonları ve bin bir çeşit süper oyunlar ile karşılaşacaksınız.Bu lafım ise Commodore 64'lerini bir kenara atmış olanlar için. Siz sız olun [illegible] kullanıcıları babanız bu yaz driver almak [illegible]na edin.Unutmayın driver almak için mutlaka bir sebebiniz vardır

3) Kanal 64 ün başında da okuduğunuz gibi çağımız yaratıcılık çağı.Tabii biz de bu akımın içindeyiz.Durum böyle olunca da yeni yeni fikirlere ve yardımcı arkadaşlara ihtiyacımız var Eğer Commodore 64'de grafik ve müzik gibi yeteneklerniz varsa, çalışmalarınız hakkında kısa bilgi verin ve adresime bir mektup yazın Kim bilir belki büyük bir proje de bizimle beraber çalışma imkanınız doğar.Amatör, profesyonel herkes için bu kapı açık.(Disk Driver'ı olanlar tercih edilir)

4) Son konumuz benim için hayati önem taşıyor Sizler bana bir çok disketler, kasetler ve posta pulları yolluyorsunuz.Ne için ? Oyun çekmek, grafik programları çekmek için. **Lütfen ama lütfen bu tutumunuza son verin** Zira istediğiniz programların hepsi satılabilir nitelikte ve benim bunları ne çekmeye ne de satmaya hakkım var.Eğer söz verdiğim gibi bir sprite editör istiyorsanız ne ala ama işi bazılarınız gibi oyuna dökerseniz üzgünüm disketler [illegible] kaybettiniz.Bu arada sprite editör isteyipte hala elime geçirememiş olanlar bir parça daha beklesinler, editörler yolda. Oyun konusunda istekli olanlarda defalarca belirtiğ[illegible]. Beşiktaş Bilgisayar ile iletişim kurunlar [illegible]n ödemeli isteklerinizi için yanıt verecekler dir, Unutmayın oyun çekim yapmıyorum

Evet daha fazla sizleri beklatmeyeyim. evet merakla beklediğiniz Ayın Mektupları işte karşınızda.

**İlk mektubumuz yeni bir isim İstanbul Bakırköy'den ÖZGÜR ÖZKAN'dan:**

**1) 64 de Future Wars, Operation Stealth gibi arcade adventure ya da Larry ve King Quest gibi adventure oyunları var mı, var sa bunları kaselle nasıl temin edebilirim ?**

>Bu tip oyunlar gerek Amiga'da gerekse PC'de en çok ilgi çeken oyun türleri. Dolayısıyla 64 kullanıcılarında kendi bilgisayarlarında bunları görmek istiyorlar.Ama 64 hafıza bakımından bu tip oyunların programlanmasının hemen hemen imkansız olduğu bir makine.Ama zamanında Lucas Film imkansızı başarmış ve bize yıllar boyu zevkle oynayacağımız iki oyunu

bağışlamış ManiacMansion ve Zak Mak Kraken... Ama bu iki mükemmel oyunu oynaman için bir disk driver'a sahip olman şart. Üzülerek söylemeliyim ki bu ve bunun gibi bir çok güzel oyunu oynaman için bir driver almanı şart.

**2) Bölümünüze gelen bütün mektupları cevaplıyormusunuz ?**

>Eğer bir mektup yazılmışsa ve benim elime geçmişse mutlaka ama mutlaka yayınlanır. Yalnızca Kanal 64 köşesini takip etmeniz yeterli. Yani yazmış olduğunuz bir mektup bazen elimde olamayan nedenlerle üç ay sonraki dergide bile basılabilir. Mektupların tamamını ise yer darlığı sebebinden yayınlamam takdir edersiniz ki imkansız. Bu yüzden sorularını zamanını bilgisayar ile ilgili tutarsanız çok daha iyi olur.

**3) Bakırköy'de oturmama rağmen sizin çıktı dediğiniz oyunlara aylardır sahip olamıyorum.Ya ben cahil kalmışım yada buradaki bilgisayarcılarda iş yok.Oyunları zamanında ve sağlam temin edebileceğim bir yer söylermisin ?**

>Bizim dergide açıkladığımız her oyunu dergimizin hemen aşağısında bulunan Beşiktaş Bilgisayar'dan elde edebilirsin. Bu arada senin sorunun cahilliğinden değil gerçekten bazı bilgisayarcıların 64'ü boşlayarak işe yaramadıklarından.

**4) Star Trek oyunundan hiç bir şey anlamadım.Lütfen yardım !!!**

>Bu güzel oyunun tam açıklamasını 18. sayımızda (Eylül 89) bulabilirsin.

**5) War in the Middle Earth oyunundan da hiç bir şey anlamadım.**

>Doğrusunu söylemek gerekirse piyasada yaygın halde bulunan tek parça versiyonu kesin bozuk.Oyun ara yüklemeli olmalı bence.

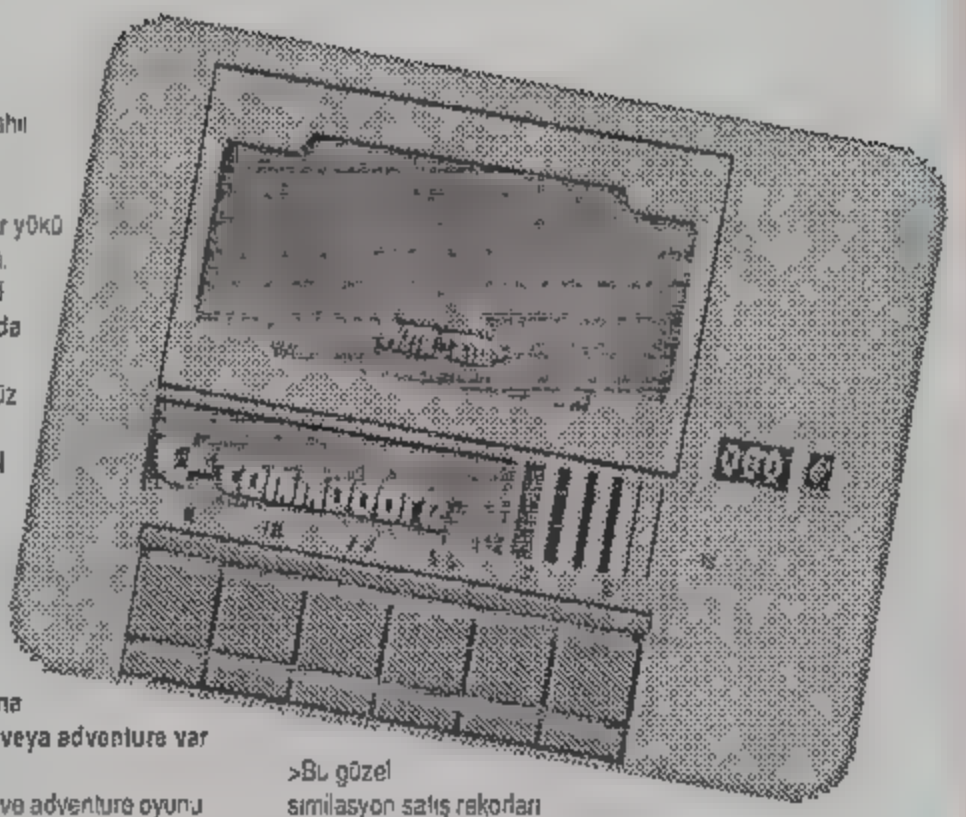
**İkinci mektubumuz Eskişehir'den EDİZ ŞAYKOL'dan:**

**1) Pirates'ta kasabaları ele geçirdiğimde sadece altınları mı alabilirim ?**

>Microprose'un bu güzel oyunun da kasaba düştüğü zaman altınlar dahil kasaba da bulunan diğer ganimetleri de alabilmen mümkün.Yeter ki bu kadar yükü taşıyabilecek gemin olsun.

**2) 64 için Another World isimli oyunu hangi sayıda açıklıyacaksınız ?**

> Bu platform oyunu henüz dergimizde açıklanmadı Sırada Adana'dan EREN ERALDEMİR var Arkadaşımız yazısının çirkinliğinden yakınmış Sana bir şey söyleyeyim mi ? İnan benim yazımda hiç güzel değil .Sen hiç takma



**1) 64 de kasette arcade veya adventure var mı ?**

> Tabiri caiz bir yığın arcade ve adventure oyunu var.Oynadığın çoğu oyun zaten arcade türüne giriyor Adventure konusuna gelince al sana Kayleth,Nightwing, Wolfman.

**2) E-Swat isimli oyun 64'de var mı ?**

> Bu heyecanlı dövüş oyununu kasette ara yüklemeli olarak bulabilirsin

**3) 64'de Lemmings benzeri bir oyun var mı ?**

>Amigamın bu mükemmel oyunu 64 için çıkmak üzere

**4) 64'de turbolu kayıt hakkında bilgi ?**

> Bilindiği gibi turbo hız demektir Hız denince zaten kaset başları kaybeder ama yazılımcı turbo sistemleri teybin bir tur dönmesinde manyetik banta daha çok bilgi yüklü olduğundan daha fazla bilgiyi tek sayaçla almaktadır.Böylelikle oyunlar normal kayıt ile kıyaslanamayacak çabuklukta yüklenmektedir.

**Şimdi de CENK YAVUZ ve soruları .**

**1) Fighter Bomber gibi kaliteli bir simülasyonu kasette nereden temin edebilirim ?**

>Bu güzel simülasyon satış rekorları kırdığından hemen hemen bütün bilgisayarcılarda bulman mümkün. Nerede oturduğunu yazmadığından yardım edemiyorum ama bulamamana da şaşırdım doğrusu

**2) Last Ninja III kasette var mı ?**

>Doğrusunu istersen bu oyunun gerçek ara yüklemeli versiyonunu ben hiç görmedim. Kasette gördüğüm bütün kopyalar ya kırılarak kayıt edilmişti yada bölüm bölüm yükleyen bir loader sistemine sahipti.Eğer içinizden birinde bu oyunun gerçek ve mümkünse orjinalden kopya ara yüklemeli kaseti varsa lütfen bana bildirsin..

**3) Ara yüklemeli oyunları kopya edebilecek bir kartuş Turkiye'de mevcut mu ?**

>Böyle bir kartuşa henüz yolculuğumda da rastlamadım. Yani böyle bir kartuşun varlığı söz konusu olamaz.Ama disketten diskete ara yüklemeli oyunları çeken kartuşlar var tabii.

**4) Kasette Gunship kadar güzel bir heli kopter simülasyonu var mı ?**

> Eski bir oyun olan Toma Hawk seni oyalayabilir sanırım

**5) Sizden oyun temin etmem mümkün mü ?**

>Bu konudaki isteklerini Beşiktaş Bilgisayara iletirsen benden daha çok yardımcı olacaktır sana.

**6) Bana eski oyunları temin edebileceğim bir yer söylermisin ?**

>Konu eski oyunlar olursa yegane başvuracağın yer yine Beşiktaş Bilgisayardır.

**7) İlk sayınızı derginizden temin edebilirmiyim ?**

> İlk sayım 2 çıktığı aylarda yani 1988'de tükendi.Tabir yerinde ise o sayı antika değer taşıyor. Bu arada hemen akımdayken ekleyeyim eksik sayılar sayfasında birinci sırada yer alan Mayıs 88 sayısı 2 sayımız olup, hesaplamalarınız yaparken birden saymaya başlamayın sakın

**Sürekli konuğumuz MR BYTE yine bana bir mektup göndermiş, bunla yetinmeyip iki disket ve bir miktar para göndermiş Sorulara geçmeden önce bu disketler ve parayı niçin yolladığını pek anlamadım. Sanırım GAC ve çizim programları için. Ama üzülerek söylemeliyim ki bunları çekme hakkına sahip değilim.Eskiden bir kaç kişiye çekim yapmış olsamda piyasada orjinalleri bulunan bu programları çekmek sanırım haksız rekabet oluyor**

**1) Kendi yaptığım bir oyunu başka bir oyunda bonus ekranı olarak kullanabilirmiyim ?**

>Bunu yapman tümüyle yaptığın ana oyunun hangi adreslere yerleştiğine bağlı. Yani bonus ekranı olarak kullanacağın oyun çok çok basitse ve hafızada çok az yer kaplıyorsa kullanılmayan bir adrese bu programı alarak çalıştırman mümkün. Yok eğer bonus oyunu da ana oyun kadar kaliteli ise bu sefer de yapman gereken ana oyunun değişkenlerini aşağı bir adrese alarak bonus oyunu bu haf zaya yeniden yükleyerek (ara yükleme) çalıştırmak olmalı.

**2) PC'deki gibi show'a dayalı resimler 64'de var mı ?**

> Evet her türlü resim Show'ları 64 de var ama bulması lavaladə zor

**3) Bir resmi nasıl dijitize edebilirim ?**

> Bunu başarman için bir digitisizer (scanner) bulman lazım. Üzülerek söyluyorum ki paran olsa bile 64 için bir scanner bulmak oldukça güç

**4) DeJa Vu da eşyaları inventory'e nasıl taşıyabilirim ?**

> Bunun için ilk önce pointer'ı taşıyacağın eşyanın üzerine getirip ateşe basılı tutarak ekrandan çıkarıp inventory ekranının üzerine bırakmalısın.

**5) DeJa Vu'da mahsendeki gizli kapıyı nasıl açacağım,şişeyi nasıl açacağım ?**

> Yanlış hatırlamıyorsam (DeJa Vu ilk oynadığım oyunlardandır) ilk önce operate deyip daha sonra doğru şişeye clicklemelisin.

**6) Track Suit Manager 64'de var mı ?**

> Evet belkide 64'ün en güzel futbol menejerliği olan bu oyunu kasette veya disketle bulman mümkün

**7) Commodore 64'de çift kafalı driver var mı ?**

> Evet orjinali Commodore 128 için olan 1571 driver'lar çift kafalı dırlar.

**Sırada yine sadık okuyucularımdan İzmir'den EMRE KUDUĞ var.Zannedersem Emre'ye karşı mahcubum zira yazmış olduğu bir çok mektubu biriktirdim ve yayınlamadım. Herhalde şu sorularda sen en az iki ay önce sormuştun Emre,Ama inan bana gelen her mektubunu ilgiyle okuyor ve isteklerini yerine getirmeye çalışıyorum.Bak GAC'ın açıklaması geçen ayki utility köşesinde. Sabret ilerde Amica Paint'e de sıra gelecek.**

**1) Amica Paint'in İngilizcesi yok mu ?**

>Amica Paint ilk önce almanca çıktı Daha sonra ise ingilizce versiyonu hazırlandı Piyasada bulabilirsin.

**2) Turbo Charger isimli oyun 4. bölümden sonra ilerlemiyor.Tam çalışanını nereden temin edebilirim ?**

> Temin konusunda son kez belirtiyorum bütün ihtiyaçlarınızı Beşiktaş Bilgisayar karşılayabilir.

**3) Ben bu yaz yeni bir bilgisayar almak istiyorum ve bu bilgisayar bir PC olacak. Acaba mouse portu olan PC'lere joystick takılabilir mi ?**

>Evet bu porta PC uyumlu bir joystick takabilirsin.

**4) Amiga mouse'u PC'ye uyar mı ?**

> Hayır Amiga mouse'u yalnızca Amiga içindir

**5) Alacağım PC'de ne tür özellikler aramalıyım ?**

> Bir PC almadan önce iki sayı evvel yayınladığımız PC Market yazısını oku.Ama iyi bir seçim bence 80386 en az 40 MG harddiskli ve renkli VGA kartı olan bir PC'dir.

**6) Amiga'daki Diskdoctor isimli programın benzeri 64'de var mı ?**

> 64'de de disk doctor isimli bir program var ama işlevi daha başka. Amiga'daki program ise her yönden bozulan diskleri tamir ediyor. Underground Network isimli firmanın 64'deki diskleri tamir eden bir programı var

**7) 64 de herhangi bir biplane similasyonu var mı ?**

> Pek hoşnut kalmasamda'Deep Strike isimli bir oyun uzun zaman önce beni oyalamıştı

**Başka bir okuyucum SERDAR TÜRKEROĞLU Ankara'dan soruyor:**

**1) Kasette bazı oyunlar bir süre sonra kitleniyor.İlla disket mi almam lazım ?**

> Bu tip oyunlar büyük ihtimal disket oyunlarıdır ve kasete tek bölümü çekilmişlir Yani kurtuluş bir driver almaya bakar.

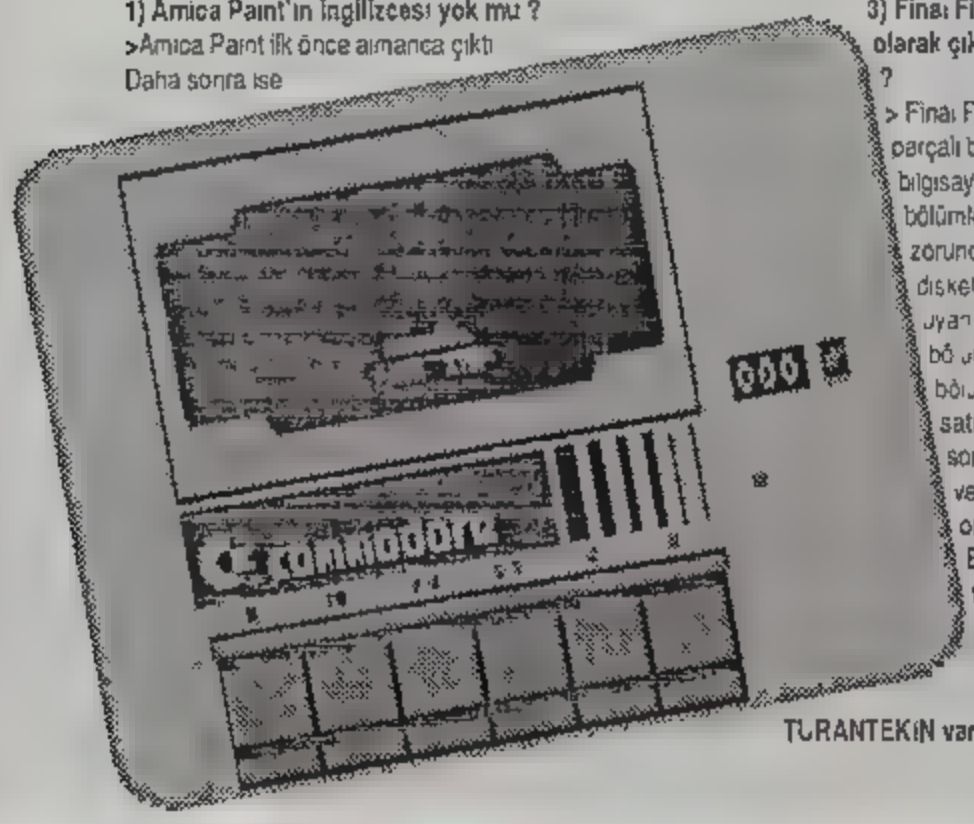
**2) Diskette Crack Versiyon oyunların bozulmaları mümkün mü ?**

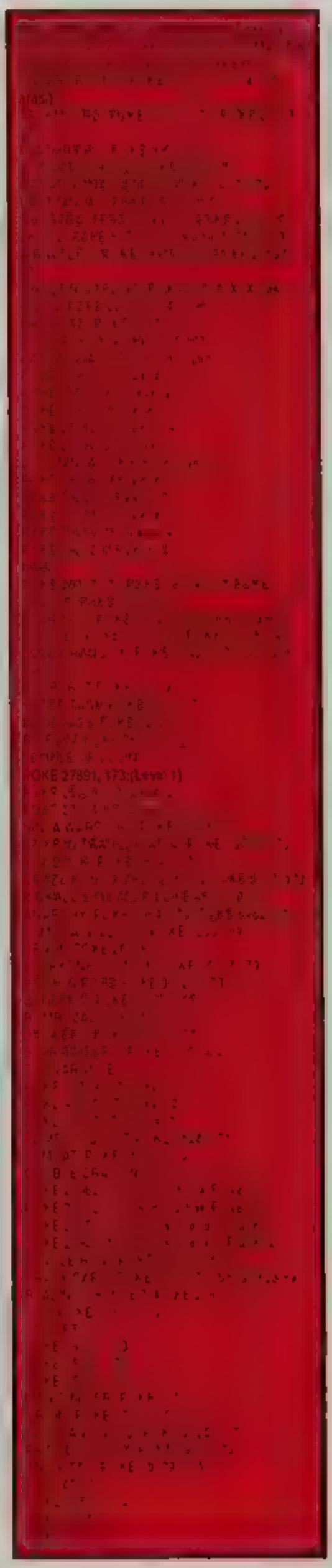
> Her şeyden önce bilmen gereken bütün oyunların bir Crack Versiyon olmalarıdır.Eğer oyun orjinal ve kutulu değilse bu adı alır.Genelde swapper'lar (oyun dağıtıcıları)oyunları bozuk olarak dağıtmazlar.Oyun bozulmuşsa ya hatalı çekim yapılmıştırya da bilgisayarcıda kötü şartlar altında bekleyen diskel bozulmuştur.Ama kasette çoğu kez görülen bu tip olaylar diskette pek ender görülür

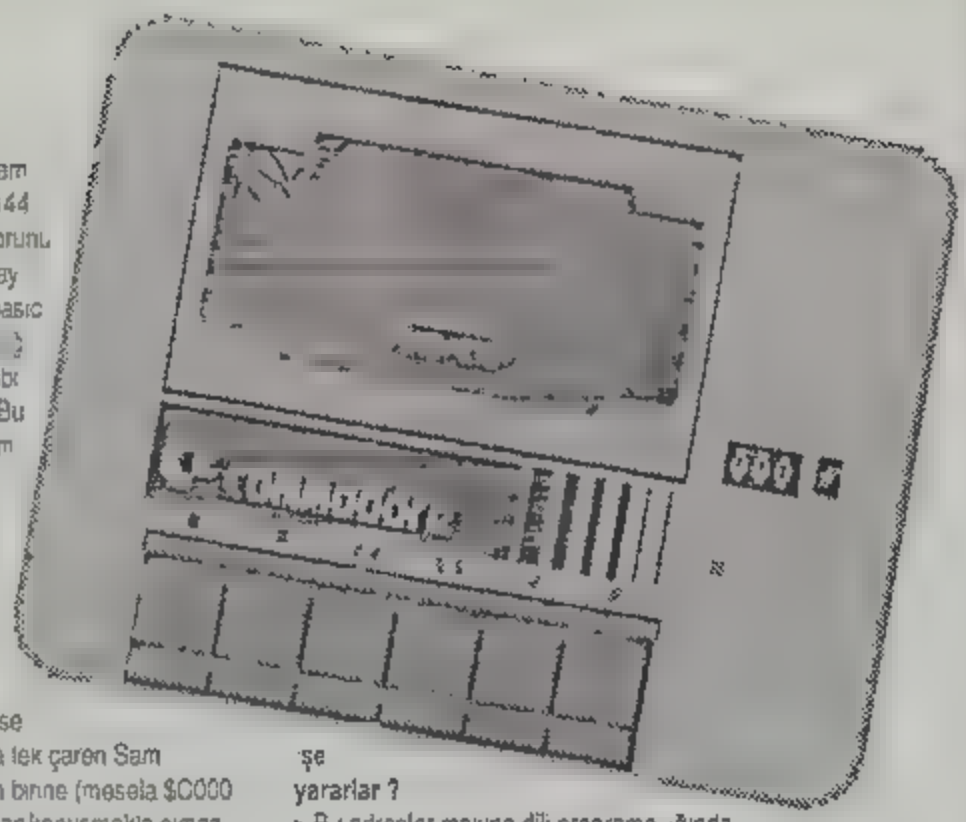
**3) Final Fight ara yüklemeli olarak çıkmış.Bu ne demek ?**

> Final Fight bildiğin gibi parçalı bir program yani bilgisayar oyunun belli bölümlerini yüklemek zorunda.Oyun ilk olarak diskette geldiğinden bazı oyuncu bilgisayarcılar her bölümü ayrı ayrı kararak büyük pörçük olarak satıyorlardı Daha sonra ara yüklemeli versiyon çıkınca olay oldu.

**Bu ay hep tanıdıklardan gidiyoruz.Sırada Bursa'dan OSMAN UYGAR TURANTEKİN var.**





**1) Buradaki bilgisayarcılarda Terminator 2'nin ara yüklemesiz tek parça versiyonu satılıyor. Ne iş ?**

> Bak hemen bir üstteki soruda açıklamış. Bazıları bilgisayarcı geçiniyor. Yani alacaksın anlayan adamları vergi dairesine bu tip kişilere ruhsat vermeyeceksin. Nerede eski ara yüklemeli kaset arşivleri olan bilgisayarcılar.

**2) Elektronik bilgim iyice körelmeye başladı. Dergimizde elektronik devreleri işleyen bir köşe açsanız iyi olmaz mı ? Dergimizde elektronik hakkında yazışabileceğim bir yazar var mı ?**

>Evet bilgisayarla içiçe büyüyen bir elektronik köşesi çok yararlı olur. Ama dergiyi tümüyle teknik köşelerlede doldurmamız mümkün değil. Zira büyük çoğunluğunuz hala oyun peşinde.Bu arada benim elektronik ile ilgilenip bilgi sahibi olan bir yazar tanıdığım yok.

**3) DR Skull'ı hiç dinledin mi ? Çok guzel**

>Evet senden başka kişilerde DR Skull'ın son albümünü tavsiye etti ama henüz dinlemedim.

**4) Sprite Editor'ü senden nasıl temin edebilirim ?**

> Yapman gereken kaset ve yeterli tutarda posta pulu ile ben sprite Editörü istiyorum yazılı bir kağıtı adresime yollaman.

**Şimdi de BERKİ YENIGUN soruyor :**

**1) Sizin oyundan ve türkçe Adventure'dan ne haber ? Assembler kitabını da unutmayalım ?**

> Anlaşılan Berki sen bu köşeyi iyi takip ediyorsun.Madem öyle işte sana bu yazın planları Assembler kitabı yan ındaki yüzlerce source kodu ile bir kaç ay sonra piyasada olacak.(Erkan code'lan yetiştirirse belki de hemen) Türkçe Adventure'ı Mustafa grafiksiz olarak bitirdi ama oyuna grafikler eklemeye başlıyor.Kendini verdiği taktirde daha doğrusu s naylarından vakit kalırsa süper bir oyun olacak kanısındayım. (Çok iyi manzara grafiği çizer kendisi) Bizim oyuna gelince demosu hazır ama kendisi için çok az daha bekleyeceksiniz.

**2) Disk Demon'u ayrıntılı olarak anlatırmısın ? Dolphin Dos'dan daha mı iyi ? Nereden bulabilirim ?**

>Aman sus hatırlatma zira pound pahalandıkça içim yanıyor.Bir türlü getirtemedim şu ara. Tek söyleyeceğim Dolphin Dos'dan kat kat daha iyi.

**3) 64'ün karakter setini değiştirip, türkçe Adventure yapmak istiyorum ama programcının el kitabı ve Peek & Poke'da yazılanları denememe rağmen başarılı olamadım. Lütfen yardım ?**

>Anladığım kadarıyla sen oarada yazılanların aynısını programında kullanıyorsun.Eğer senin yazdığın program kullandığın bazı komutlarla çakışırsa veya programın uzun gelip karakter setinin üzerine taşıyorsa ekran tarif ettiğin gibi olur.Sana daha fazla yardım etmemi istiyorsan yaptığın programın listesini gönder (veya diskete çek) bende halledim sana geri yollayayım.

**4) Bir Sam Reciter aldım.Listesini aldım. 10 SYS 38144 Herhangi bir komut girsem Out Of Memory mesajı veriyor.Ben yaptığım adventure'da bu programı kullanmak istiyorum. İstediğim bu programı ekteki fotokopideki programla basic'e dönüştürüp kullanmak. Sizce yaptığım mantıklı mı ?**

> Her şeyden önce programı yükleyip çalıştırdıktan sonra NEW komutunu gir.Daha sonra istediğin komutu kullanarak programını yaz ve gerekli gördüğün yerde Say komutunu rahatça kullanabilirsin.Eğer program fazla uzayıp hafızada 38144 adresine gelene kadar Sorunu şimdi anladım sanırım. Olay Sam programının senin basic [illegible] Basic programı bildiğin gibi 2049 adresinden başlar. Bu arada hemen belirtmeliyim ki ekte yolladığın o program makine dili programlarını basic'e çevirmez. Yalnızca data satırları haline getirir. Yani sen çevrilen data [illegible] programına yine aynı adrese atayacaksın. Bu durumda tek çaren Sam progamını alt adreslerden birine (mesela $C000 49152)) atmaktır. Buradan konuşmakla olmaz. Israr ısen yüzyüze konuşmamız lazım.

**5) A500 + ,A500 le %100 uyumlu mu ?**

> Bu konuda ben bir inceleme yapmadım ama söylentiler uyumlu olmadığı taraflında.

**Bir başka tanıdık mektup Gemlik Bursa'dan SAVAŞ AKYAVAŞ soruyor :**

**1) Multiface 3'te oyunların başlangıç adreslerini bulurken senin dediklerini yapıyorum. Çıkan rakamları D ile I istediyorum. Ekranı yukarı doğru kaydırıyorum. Karşıma LDA #$D6, BEQ $1671, STA $DC0D, JMP $1629 gibi değerler çıkıyor. Bunların hangisini G komutu ile run'lamalıyım ?**

>Başlangıç adresi bulurken verdiğim yöntem ile çıkan değerlerin hepsini kontrol etmen şart. Genelde programlar gruplar (alt rutinler) halinde yazıldığından ayrı adreslerde bulunan bütün bu adreslerin başlangıç satırlarına genelde SEI veya LDA ile başlarlar) ulaşmalısın.

**2) Fastload kısmındaki monitör programı ile oyun programlarına girerken I veya I' komutunu veriyorum. Ortaya garip yazı ve şekiller çıkıyor. Oyunun basic listesini almanın yolu yok mu ?**

>Makine dili ile yazılan programların basic listesi olmaz. Monitör programında verdiğin bu iki komut hafızayı ascii karakterleri ve text olarak tarar. Yalnızca programda kullanılan metinlere buradan ulaşabilirsin.

**3) Monitör programı kullanmayı nasıl öğrenebilirim ?**

> Bir kere kullanacağın çok iyi bir monitör program olmalı. Zira bütün monitör programlar nın kullanımı farklıdır.Güzel bir program arıyorsan 64 Mon isimli bir program var ve bu progamın geniş açıklamasını ve makine dili editörü ile girilebilecek listesini 15. sayımızda açıkladık. İncelemende fayda var.

**4) Bu köşede herkes bazı adreslerden söz edip duruyor. (Ör: $7AB5) Nedir bunlar ? Ne işe yararlar ?**

> Bu adresler makine dili programcılığında kullanılan satırlara denir. Nasıl basic programlama dilinde satır numaraları kullanırız. makine dilinde de aynen basicde olduğu gibi örnekleri gibi satırlar vardır. Komutlar bu satırlara sırasıyla yazılarak girilir.

**5) Teyp turboları hakkında geniş bilgi verirmisin ?**

> Bu konuda isteklerinz çoğalmakta. Bu yüzden bu konu hakkında bir çalışma yapmayı düşünüyoruz.

**6) Geçen yılın en iyi oyunları sence Last Ninja 3 ve Golden Axe mi ?**

> Last Ninja 3 gerçekten oldukça başarılı bir yapım ama benim şahsi görüşüm Golden Axe hakkında aynı değil. Geçtiğimiz dönemde çıkan en mükemmel oyun kesin kes Terminator 2'dir.

**Şimdi de UMUT GÖKPINAR Antalya dan soruyor**

**1) Pirates için iyi bir taktik önermisin ? Ayrıca oyunda ki kodlar ne işe yarıyor ? Bunları kafadan alsam da oyunun çıklığı oluyor ?**

>Pirates'ta oyuna başlandığında ki en iyi taktik ülkeniz gemilerine saldırmamak, savaşta olduğunuz ülkenin gemilerine saldırmak ve şehirleri istila etmektir.Böylelikle rütbeniz artar ve alenizi bulmanız kısmeten daha çabuk.aşır. Oyunun başındaki kodlar bildiğin taktirde oyuna daha iyi bir konumda başlıyorsun.

**2) Super Cars 2 64'de çıktı mı ?**

> Bu güzel oyun 64'de çıktımı bilemiyorum ama ülkemize gelmedi.Şu günlerde 64 oyunları nın oldukça hızlı bir biçimde ülkemize geldiği gözlenirse bu oyunun çıkmadığı sonucuna varılabilir.

**3) Diplomacy tek parça mı ? Daha önemlisi kaset oyunu mu ?**

> Diplomacy tek parça ve kasete çekilebilen bir oyun.Evet bu aylıkla bu kadar..Hey bırmeden önce ekleyeyim hemen, Biraz mektup yazsanız hiç fena olmaz kanısındayım...

# AMİGA'nızın GERÇEK GÜCÜNÜ GÖRÜN!

**Bu güne kadar yüzlerce demo seyretmiş veya en kaliteli oyunları oynamış olabilirsiniz, ama unutmayın ki siz dünyanın en güçlü bilgisayarlarından birine sahipsiniz. Gerekli zamanı ayırdıktan sonra o gıptayla seyrettiğiniz programları sizin de yapmamanız için hiçbir sebep yok. İşte 64'ler Dergisi yazarları Bahadır Akcan ve Burak Özışık tarafından yazılan Programcının El Kitabı ve örnek diski size bu fırsatı tanımak için hazırlandı. Amiga hakkında bilmek istediğiniz 68000 Assembler, Sistem, Blitter, Audio, Sprites gibi karmaşık konuları en ince detayına kadar inceleyen Programcının El Kitabı Amiga'nızın içinde saklı olan güce ulaşmanızı sağlayacaktır!!!**

**2.BASKI!!!**
**Tükenmeden alın**

Eğer Programcının El Kitabı'nı yaşadığınız yerde bulamıyorsanız bizden direkt olarak postayla da alabilirsiniz. Tek yapmanız gereken kitabın + beraberindeki bedeli olan 50.000 TL'sını İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 no'lu hesaba yatırdığınızı belirten dekontun bir kopyasını bize yollamak. Kitap ve diskiniz en kısa sürede size postalanacaktır.

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

# PC MARKET

Az daha [illegible], az daha bu ay PC Market['i] [illegible] Az daha [illegible] son [illegible] veriyordum [illegible] bu [illegible] ay [illegible] söyleyemeyecektim. Aslında hakemsiz Bahadır'ın Amiga ve PC yazısı hakkında daha doğrusu [illegible] birkaç [illegible] "hiç birşey" almadım. Neyse amacım [illegible] değil, asıl amacım Bahadır'ın yazısı hakkında [illegible] doğru birşeyler söylemek. Genellikle özgür bir [illegible] olabiliriz ama tam anlamıyla özgür bir dergimiz var, [illegible] dergideki herkes [illegible] söylemekte, daha doğrusu yazmakta özgür. Belki hepimiz (okuyucular ve biz yazarlar) aynı fikirde olmayabiliriz ama bu da [illegible] değil. Şimdi [illegible] hard drive'ım senin'kini döver kavgası [illegible] Bu tip [illegible] bilgisayarlar [illegible] başladığında [illegible] var. Ben [illegible] arkadaşımla [illegible] VideoPac'ım [illegible] Atari [illegible] daha iyi olduğunu [illegible] Daha sonraları çıkan [illegible] C64, Amiga, ST tartışmalarında [illegible] Bunca kavgayı [illegible] sonra [illegible] daha iyi olduğunu anladığımı söyleyemem ama bu tartışmaların manasız olduğunu anladığımı söyleyebilirim. Eğer [illegible] olduğunuz makinadan memnunsanız o zaman [illegible] başkalarına da bunu [illegible]

Yine de PC köşesinde demokratik ortamda, yazıya cevap verme hakları var. İsterseniz bakalım Bahadır neler demiş:

**286 386 486 makinaların birinde çalışıp birinde çalışmayan pek çok program mevcut.** Doğru ama bu chip'lerin uyumsuzluğundan değil, teknolojinin [illegible] kaynaklanıyor. Eğer en gelişmiş 486 chip'ine sahipseniz çalışmayacağı program olmaz.

**PC'lerde tüm hamallığı ana CPU üstleniyor.** Kısmen doğru. Amiga'da çoğu işler için ayrı chip'ler var ama PC'nize takacağınız Amiga içinde olan, bir Math co-processor chip'i ile işlemlerin bir kısmını CPU'dan [illegible] Bu arada bilmeyenler için CPU: Central Processing Unit yani işlemleri gerçekleştiren birim demek.

**[illegible] 256 renk grafikleri hareket ettirmeye gelince PC çuvallıyor.** Doğru ama [illegible] PC'de action türü dediğimiz hareketli oyunlar daha az olsa bile [illegible] China gibi oyunlar yapmaya gelince PC daha başarılı. Daha [illegible] daha kaliteli grafikler PC'de oyun içinde kullanılabiliyor. Amiga grafik alanında [illegible] olabilir ama HAM 64 [illegible] gibi güçlü modelar genelde sadece profesyonel amaçlar için kullanılabiliyor. Bunları oyunlarda kullanmak hemen hemen imkansız.

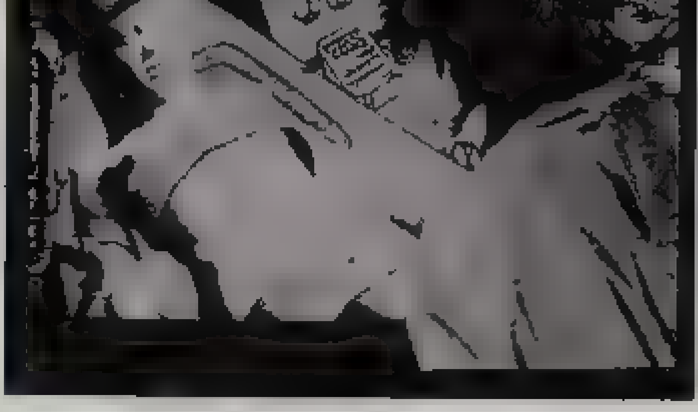
**Çıplak bir Amiga bile kartları tam bir PC'ye tercih edilebilir.** Yani eğer çıplak [illegible] karşılaştırsaydık ben şahsen Amiga'yı tercih ederdim ama bu günlerde [illegible] aksesuar (ses, grafik kartı, hard disk) bir PC'nin karşısında durabilecek bir alet olduğunu sanmıyorum. Bunun pahalı bir yatırım olduğunu kabul ediyorum ama teknoloji para demek. Bu günlerde 200-300 bin liraya bir Spectrum alabilirsiniz, alacağınız zevkle o kadar olur.

Neyse [illegible] bu konuda bu kadar laf yeter, ben elimden geldiği kadar adil olmaya çalıştım. Şimdi gelelim ana konumuza: Oyunlar... Bu arada hani okuyup mektup yazmak [illegible]

PC MARKET
PK. 205 Beşiktaş İSTANBUL

## LOST IN L.A.

Ne türde paketlenirse paketlensin başarılı olacağı kesin olan bir oyun türü var bence. Bol espri + sosyal olarak dışlanmış bir ana karakter + şövanist bir konu + hafif pixel pornografisi. Nedendir bilinmez bu tür oyunlar hep tutulur. Mesela Leather Goddesses of Phobos, mesela Larry serisi. Belki de bilgisayarlarla da oyun oynayanların çoğu erkek olduğu için böyledir. Search For The King'den tanıdığımız Les Manley'de işlerin pek iyi gitmediğini görünce 2. oyun olan Lost L.A.'de bu formüle baş vurmuş. Kısacası Lost ın L.A. belirli bir yaşın altındakilerin pek oynamaması (hepinizin oynayacağınızı biliyorum ama ben görevimi yapmış olayım) gereken bir oyun. Biliyorsunuz Search for the King utanmazca yapılmış bir Sierra takildiydi. O zamandan beri Sierra'nın eski sistemini bıraktığını gören Accolade bu kez de yeni Sierra sistemini taklit etmeyi uygun görmüş. Oyunda ikonlar yok ama onun yerine cursor'unuz önemli bir eşyanın (veya kişinin) üzerine gelince otomatikman değişiyor. Böylece her yeni ekrana girdiğinizde bütün ekranı taramak zorunda kalıyorsunuz.

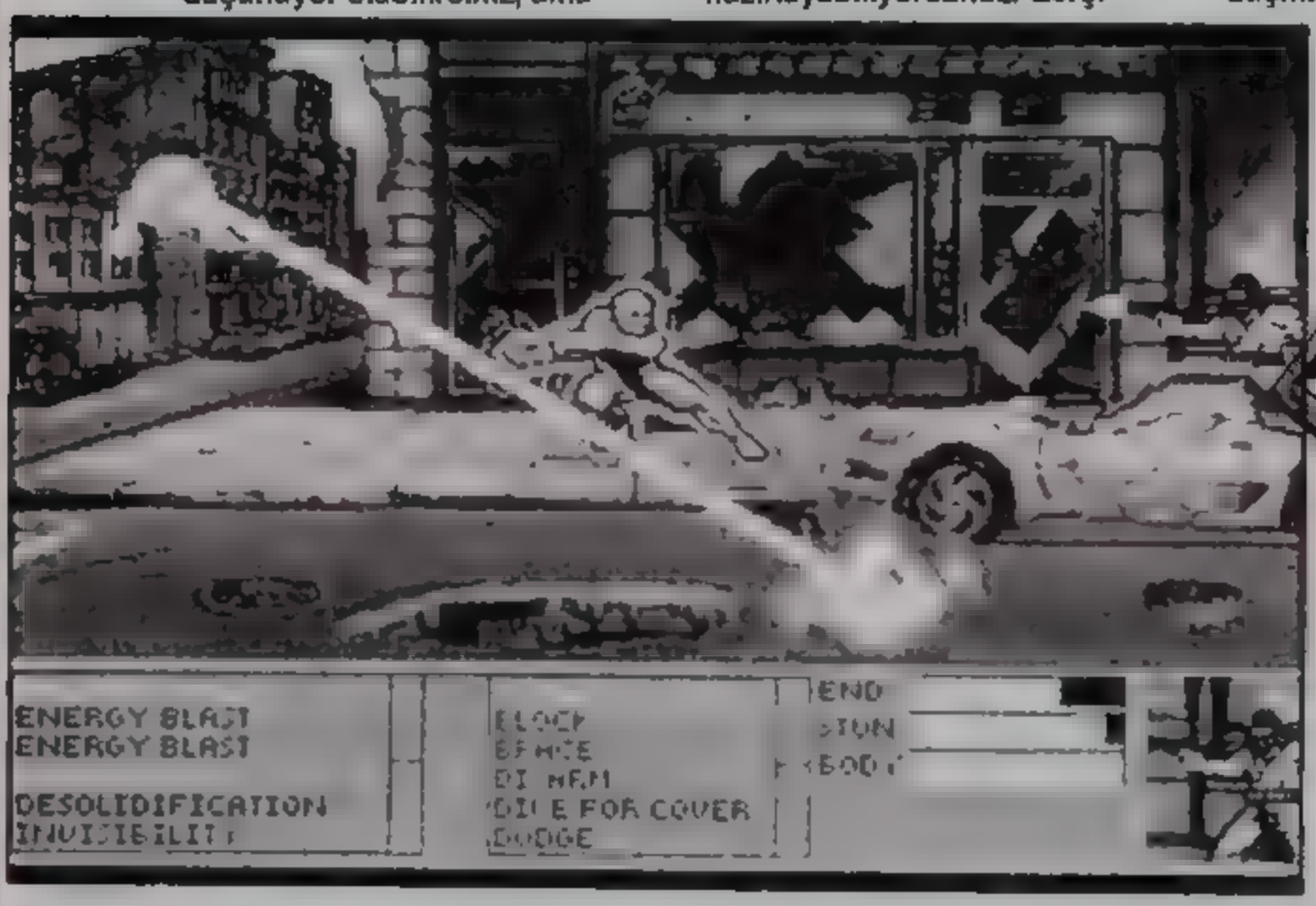


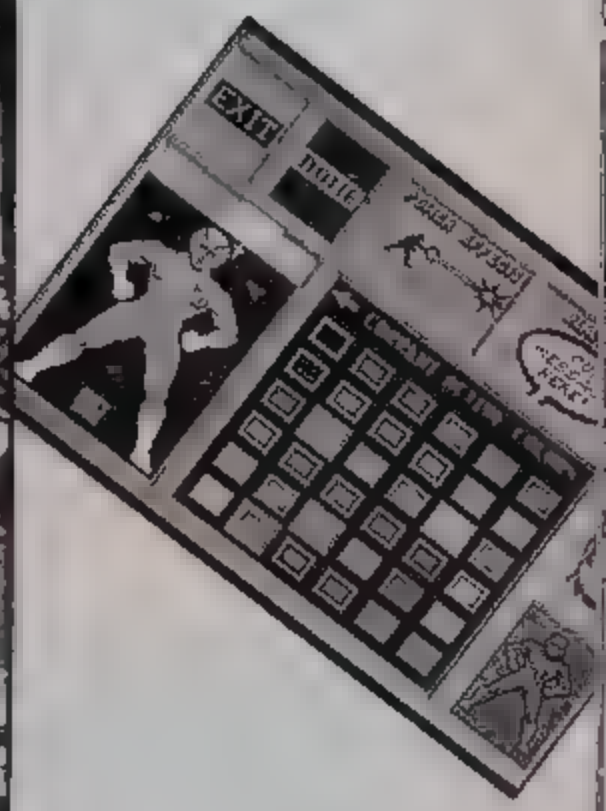
Accolade'in sisteminin taklit ettiği Sierra'nınkinden üstün olduğu tek yön diğer karakterlerle konuşurken ortaya çıkıyor. Biriyle konuşmaya kalktığınızda söyleyeceklerinizi oyunda çıkan bir menüden seçiyorsunuz. Bu menünün içeriği önceden

başardıklarınıza göre değişiyor. Bu sistemi ilk kez Mortville Manor'da görmüştüm ve çok etkili olduğunu söyleyebilirim. Eminim hepiniz oyunun konusunu merak ediyorsunuz ve umarım Search for the King'in ana karakterlerinden Helmut'u hatırlıyorsunuzdur. İşte bizim ufak Helmut geçen oyundan beri Hollywood'un hatırı sayılır zenginlerinden biri haline gelmiş ve sonra da bir gün ortadan kaybolmuş. Sizin düşüncenize göre onu ancak UBG (Ultimate Bad Guy) kaçırmış olabilir. Parmak boyunda bir adamı bulmanın ne kadar zor olacağının farkındasınız umarım ama ne kadar sürerse sürsün Les Manley in: Lost in L.A. digitize grafikleri ve hafif erotizmiyle hepinizi eğlendirecektir.

MARKET PC CHAMPIONS

Örümcek adama tapıyor olabilirsiniz (benim gibi), hırsız Kara Kedi'yi seksi buluyor olabilirsiniz (benim gibi), bilinmeyen bir sebeple Hobgoblin'in şirin olduğunu düşünüyor olabilirsiniz (benim gibi) ya da Superman'ın artık ömrünü doldurduğunu düşünüyor olabilirsiniz, ama eminim sizde benim gibi bu güne kadar çıkan süper kahraman oyunlarının hiç bir zaman beklediğimiz zevki veremediklerini düşünüyorsunuzdur. Şimdiye kadar bir kaç tane ilkel (gerçi ilk çıktığı zamanlar onlara bayılırdım) Scott Adams adventure'ı ve sıradan Superman shoot-em up'ı dışında çizgi roman hayranlarına sevdikleri karakterin rolünü üstlenme fırsatı veren doğru dürüst bir oyun çıkmadı. (Batman hariç)
Sanırım Hero Software'ın derin çabalar sonucu hazırladığı Champions her süper kahraman / çizgi roman hayranını memnun edebilecek bir oyun. Bunun ana nedeni oyunun süper kahramanlara bakış açısının alıştığımız diğer oyunlardan farklı oluşu. Mesela başarılı kabul ettiğimiz Batman: The Movie'de bile Batman'nin rolü minumumdu. Batman'nin yerini herhangi bir sprite alabilirdi. Champions bunların aksine süper kahraman işini ciddiye alan bir RPG. Gelişmiş bir karakter generasyon sistemi sayesinde hazır kahramanlardan birini seçebiliyor veya kendi karakterinizi hazırlayabiliyorsunuz. Bu bölüm öylesine gelişmiş ki oyundaki çizim programıyla kahramanınıza bir kostüm bile hazırlayabiliyorsunuz. Gerçi copyright sebepleriyle oyun Örümcek Adam, Batman gibi alıştığımız kahramanlar oyunda yok ama yarattığınız karakteri biraz kurcalayarak favori kahramanınıza oldukça yakın birini yaratabilirsiniz. Size saatlerce bu karakter generasyon bölümünü anlatabilirim ama sanırım biraz da oyunun kendinden bahsetmem gerekiyor. Champions'da (süpriz, süpriz) kötü süper kahramanların ele geçirdiği şehrinizi kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyun aslında iki tür karşılaştırmadan oluşuyor. Bunlardan birincisi karakterinizin zihinsel özelliklerini kullanarak karşınızdakinden bilgi almaya çalıştığınız konuşma ekranları. Diğeri ise oyunun ana kısmını oluşturan dövüş ekranları. Bu bölümler real-time'da oynanıyor (yani siz kararlarınızı verirken düşmanlarınızda hareket edebiliyor) ve kullanılan kaliteli bir mause interface sayesinde karakterinizi dilediğiniz gibi yönetmek oldukça kolay. Diyelim şüpheli derecede sakin bir ekrana girdiniz ve karakterinizin örümcek-hissi tipinden bir özelliği var. Aşağıdaki menüden bu özelliği seçerek sonuçları hemen görebiliyorsunuz, eğer tehlike vasa bu kez karakterinizin ofensif özelliklerinden birini seçip düşmanınıza



# SÜER ELEKTRONİK

- Uygulamalı Bilgisayar Eğitimi
- PC ve Home Computer satış -tamiri
- Bilgisayar Proğram ve yan ürünleri

AMIGA'nız Commodore'nuz sadece bir oyun makinası değildir. SÜER Elektronik'te onları nasıl bilimsel olarak kullanacağınızı öğrenin

## HIZLI KURSLARIMIZ DEVAM EDİYOR

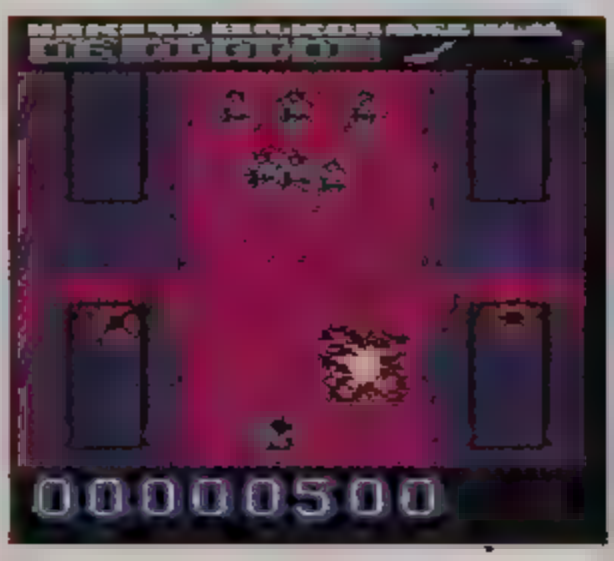
- Çeşitli proğram dilleri (Basic-Cobol-D.Base)
- İşletim sistemleri
- Paket Proğramları
- Makine dili

*AMIGA*'nızı getiriyorsunuz PC'nizi götürüyorsunuz.

ADRES:BAHARİYE CADDESİ NO:65/2
TEL:346 24 00 Fax: 346 34 12
KADIKÖY-İSTANBUL

# ÖLÜM MAKINASI

Bu oyun,
ESD&YE
YAZILIM
ÜRÜNÜDÜR



*Dört bölüm
*Ekranda 32 adet sprite
*50 Frame per'second scrool alanı
*Bölüm sonlarında Transfer
*Shoot'em up tipte
*Enerji kalkanı
*Dedektör kullanma imkanı
*Plazma atabilme özelliği
*Her bölümde ayrı düşman
*Değişik background'larda oyun
Ve TABİİ Kİ TÜRKÇE

**Commodore 64 için yapılmış,Türkçe,size göre,Avrupalılar ayarında**
**İLK TÜRK OYUNU**

**SEÇKİN BİLGİSAYAR BAYİLERİNDEN ARAYINIZ TÜRKİYENİN HER YERİNDE**
***25.000 TL.***

*Toptan satışlar ve Ödemeli isteme adresi:*

**SAFASOFT**

Maşuklar yokuşu no 2/2 80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Tel:227 05 86-227 05 87
Fax:259 70 62

İşte geri döndüler. SSI korkunç başarı kazanan Eye of the Beholder'ın ikincisini piyasaya sürdü ve bazı holding dergilerinde yer alan 'gelmesi için en az üç ay var' gibi laflara rağmen EOB II bilgisayarlarımızda. İlk farkettiğimiz özellik EOB II'de daha fazla diyaloğa yer verilmiş olması. Artık CHA puanlarınız da işe yarayabiliyor ama gene de oyunun genelinde kaba kuvvet kullanıyorsunuz.

EOB II'nin konusu demosunda da gözleyebileceğiniz gibi şöyle : Waterdeep şehri, bazı dış güçlerin tehdidi altındadır. Şehirde toplanan konsül, başkanları Khelben aracılığıyla yakındaki Darkmoon tapınağına bir elçi gönderirler. Ancak elçiden bir daha haber alınamaz. Bunun üzerine siz işi üstlenirsiniz.

Oyunun ana menüsü şöyle :

TRANSFER PARTY FROM EOB I : Eğer oyunun birincisindeki karakterlerinizi sakladıysanız onları bu oyuna aktarmada kullanılır

RUN INTRODUCTION : Oyunun demosunu izleme.

START NEW GAME : Yeni bir parti kurarak oyuna geçme.

Oyundaki ırklar şöyle :

Dwarf ırkı : Dwarf' lar boyu kısa ama tamamen kastan oluşan çok kuvvetli, yarı-insan bir ırktır. Çalışkanlıklarıyla tanınırlar. Büyüye önem vermezler. Bu yüzden dwarf'lar büyücü olamaz. Bazı büyülerle zehirlere doğuştan dayanıklıdırlar.

Elf ırkı : Elf'ler uzunca boylu, insana benzeyen yaratıklardır. Çok uzun bir ömür sürerler. Kılıç ve yay kullanırken bonus alırlar. Büyüye dayanıklıdırlar. Fizik güçleri zayıftır.

Gnome ırkı : Dwarf'lara benzeyen bir ırktır. Tembel yaratıklardır. Ama kurnaz ve hafındirler. Büyüye dayanıklıdırlar.

Half-elves ırkı : İnsan ve elf karışımı bir ırktır. Half-elf'ler insan ve elf toplumunları arasında melez muamelesi görür ve sevilmezler.

Halfling ırkı : Dwarf'lara göre biraz daha kısa boyludurlar. Halfling'ler diğer ırklar tarafından sevilen yaratıklardır.

İnsan ırkı : En çok rastlanan ırktır. Karma sınıf seçemezler. Ama sadece insanlar paladin olabilir.

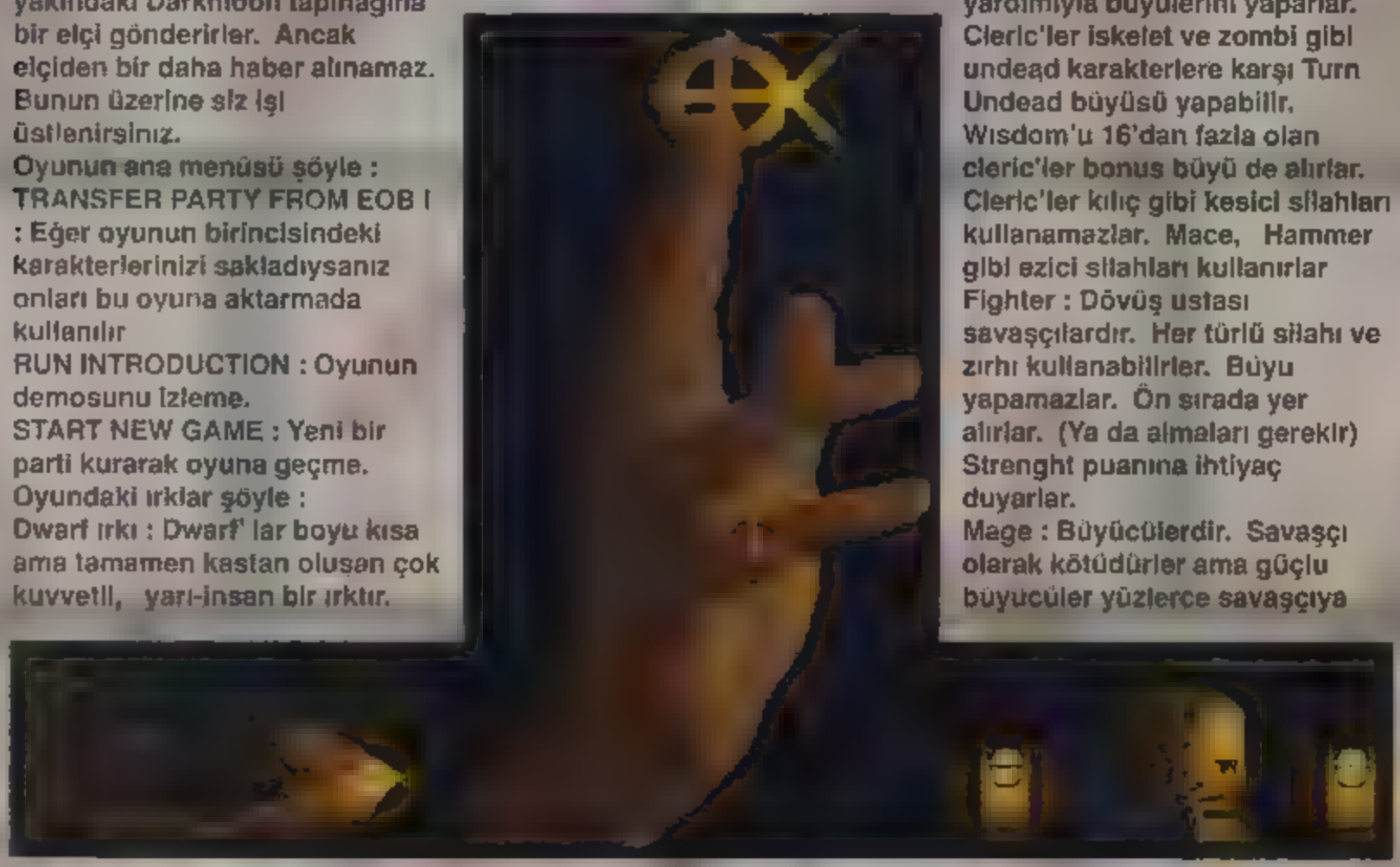
MESLEKLER

Her karakterin bir mesleği vardır. Bazen ikili hatta üçlü meslekler de seçebilirler ancak bu takdirde aldıkları Experience Point'ler de ikiye ve üçe bölünür ve level atlamaları zorlaşır. Her mesleğin kendine has bazı gereksinimleri vardır.

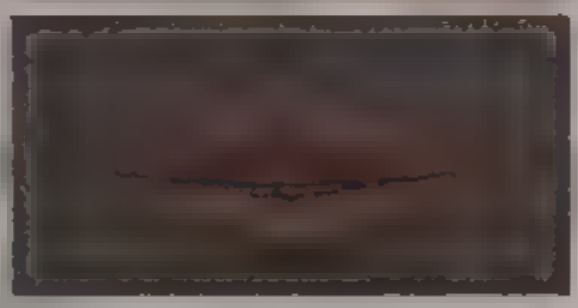
Cleric : Savaşçı rahiplerdir. Büyü de yapabilirler. Tanrı yardımıyla büyülerini yaparlar. Cleric'ler iskelet ve zombi gibi undead karakterlere karşı Turn Undead büyüsü yapabilir. Wisdom'u 16'dan fazla olan cleric'ler bonus büyü de alırlar. Cleric'ler kılıç gibi kesici silahları kullanamazlar. Mace, Hammer gibi ezici silahları kullanırlar

Fighter : Dövüş ustası savaşçılardır. Her türlü silahı ve zırhı kullanabilirler. Büyu yapamazlar. Ön sırada yer alırlar. (Ya da almaları gerekir) Strenght puanına ihtiyaç duyarlar.

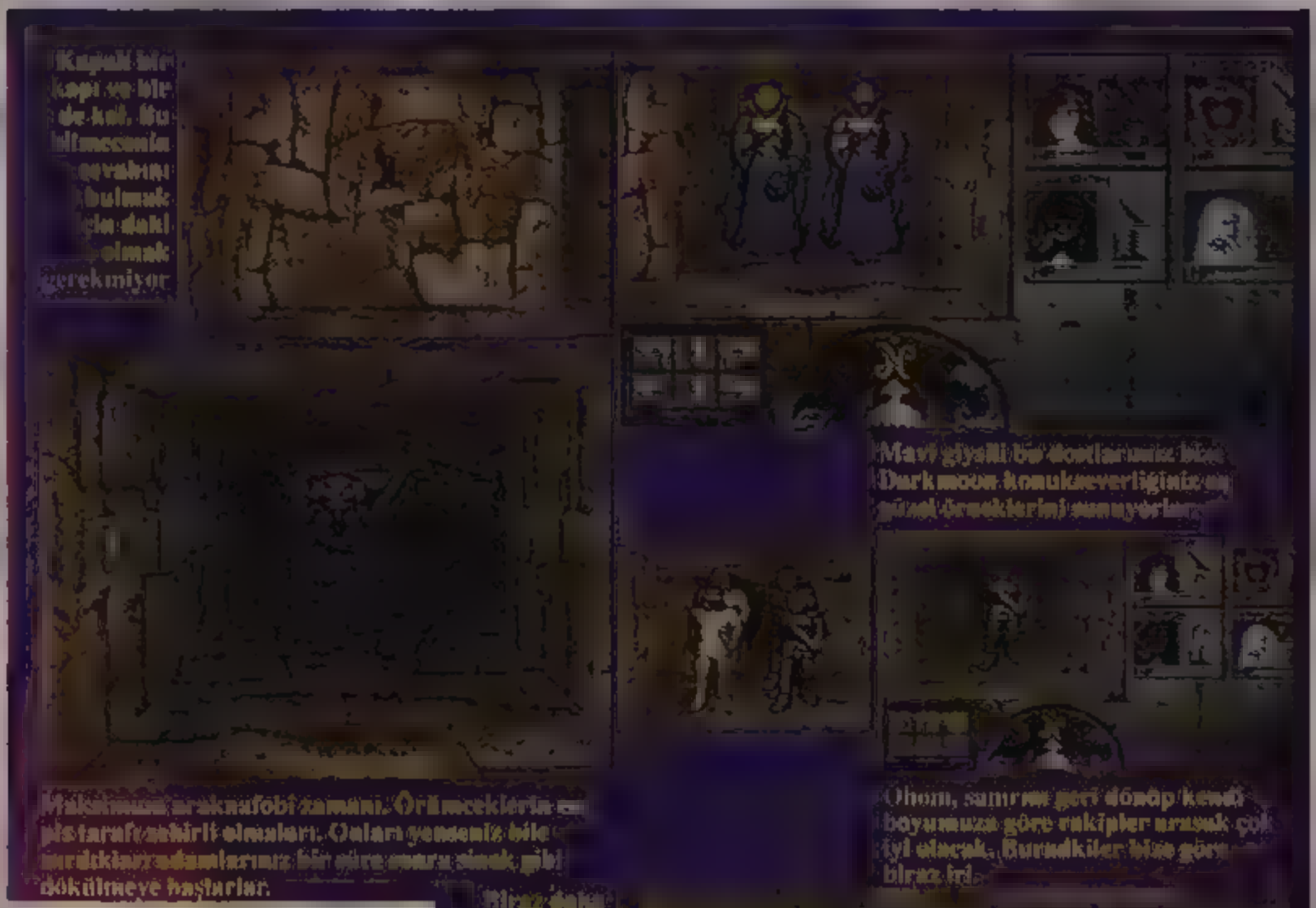
Mage : Büyücülerdir. Savaşçı olarak kötüdürler ama güçlu büyücüler yüzlerce savaşçıya



bedeldir. Büyülerini büyu kitapları (spell book) yardımıyla yaparlar. Bu yönleriyle cleric'lerden ayrılırlar. Zırh giyemezler, ve sadece belirli silahları kullanabilirler. Intelligence puanları yüksek olmalıdır.
Paladin : Adalet için dövüşen onurlu savaşçılardır. Level'i yükselen Paladin'ler cleric büyüleri de yapabilir. Her zaman bir güç alanı tarafından kötuluğe karşı korunurlar. (Protection from Evil)
Ranger : Güç koşullarda yaşayan doğa adamlarıdır. Her türlü silah ve zırhı kullanabilirler, üstelik iki elinde silahla dövüşebilen tek grup olma özelliğine sahiptirler
Thief : Kapıları açmakta ya da tuzakları bulup etkisizleştirmede ustadırlar. O yüzden kesin olarak alınmalıdırlar. Zırh giyemezler. Size bir parti tavsiye edeyim. Ön sıra için bir Paladin ve bir Fighter, arka sıra için bir Mage ve bir Fighter/Cleric alın. Oyuna bir ormanda başlıyorsunuz. Ormanda biraz gezinerek bulabileceğiniz mezarları kazabilirsiniz. Bunun yanında bir çalılığın arkasındaki gizli geçitten giderek bazı eşyalar bulabilirsiniz. Bundan sonra tapınağı bulun. Zaten zor olmayacaktır. Kurtlar ise size rakip olmaz. unutmadan, elinizdeki eşyaları taşımak için mouse'un sol butonunu, kullanmak için sağ butonuna basın.
Tapınakta sizi iki cleric karşılıyor. Onların bu dostça yaklaşımına kanmayın. Ve merakınızı yenemeyip oradaki kapıdan içeri



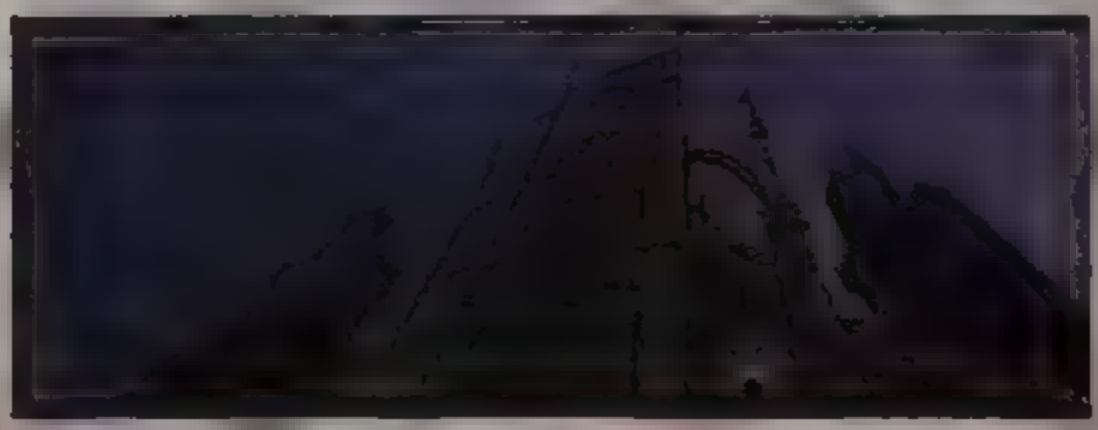
dalın. O zaman bu iki cleric size saldırıyor. Onları öldürüp buradaki gizli kapıyı bulun. Buradaki altar'a iskelet getirirseniz onları Resurrect edebilir ve grubunuza yeni elemanlar katabilirsiniz. Şimdi merdivenlerden aşağı inin. Bu katlarda bulduğunuz eşyaları toplayıp aşağı inin. Zaten zorlanacağınız bir yer yok. Ama bu katta ve bir altında birer gizli düğme bulunuyor. Burada bulacağınız bir copper key ile tapınağın üst katından yukarı çıkarak ortalığı biraz dağıtabilirsiniz. Orada da bir duvar sizden 'Sign of the Darkmoon' diye bir şey istiyor. Unutmadan oradaki tütsü kabına benzer şeyleri kılıcınızla kırabilirsiniz. birinin arkasında bir gizli kapı var. buradan girip teleporter'lara girdiğinizde bunlardan biri sizi bir odaya atacak. Buradaki mücevherleri alıp anahtarın olduğu yere koyun, anahtarı da alın. O zaman bir sürpriz olacak. Yukarı çıkmadığınızı varsayarsak, Üçüncü kata inince sağdaki gizli düğmeye basıp ilerleyin. İlerde bulacağınız kol Fireball atıyor dikkat edin. Neyse ilerde başka bir kapı bulacaksınız. Bu kapıyı bir omuz vurarak açın. İçerde




yığınla mal göreceksiniz. Hemen içeri dalma gafletine düşmeyin çünkü orası skeletal warrior kaynıyor. Bunları tek tek üstünüze çekip koridorlarda dövüşerek temizleyin ama dikkat edin sizi çift taraftan kıstırmasınlar. Dört tanesi sizin işinizi bitirmeye yetecektir. Hepsini temizleyince içerden tüm malları ve Darkmoon key'i alın. Şimdi bu darkmoon key'ler ile iki kapıyı açıp yola devam edin. Khelben size verdiği obje yardımıyla bağlantı kuruyor. Sizde ona gördüklerinizi anlatıyorsunuz. Neyse buradaki duvarlardan biri çürük. Onu bulup kılıcınızla vurduğunuzda duvar çöküyor ve bir geçit açılıyor. Burada oyunu save etmenizi tavsiye ederim. Çünkü alt katlarda rest yapamıyorsunuz. Bir alt katta spider key'i bulup karıncaların olduğu kata inin. Burası bir sublevel. Burada bol bol eşya toplayıp tekrar yukarı çıkın. Fazla dolaşmadan içinde 9 plessure plate bulunan bir kapıya geleceksiniz. Burada dört köşeye ve ortaya birer obje bırakarak kapıyı açabilirsiniz. Burada oyunu save etmeniz şiddetle tavsiye edilir.

Siz buralarda biraz oyalanın. Oyunun geri kalanı da gelecek sayıda. Bu arada yazıda yardımı dokunan Serkan, Alex, İkizler ve diğerlerine teşekkürler. Gelecek ay görüşürüz.

[redacted]



Diji

ŞİMDİDE

FENERYOLUNDAYIZ

MERKEZ: Stadyum Cad. Akasya Sok. No: 2/4 81060 GÖZTEPE/İSTANBUL
TEL: 361 61 65 359 77 66 FAX: 358 57 66

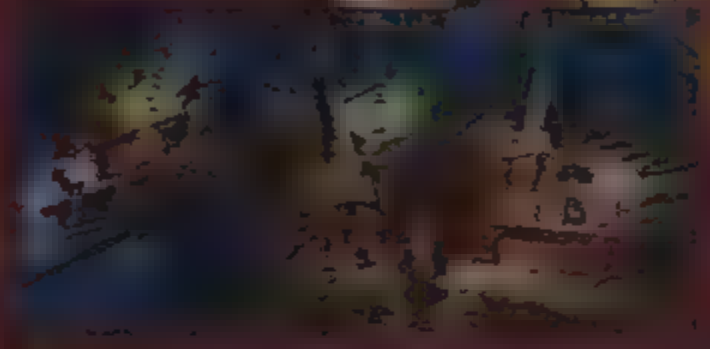
ŞUBE: Altıyol Karadut Sok. No: 24/A 81310 KADIKÖY/İSTANBUL TEL: 348 [illegible]

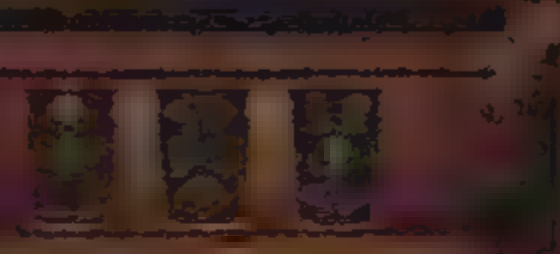
ŞUBE: FENERYOLU Bağdat Cad. No: 376 KADIKÖY/İSTANBUL TEL: 338 [illegible]

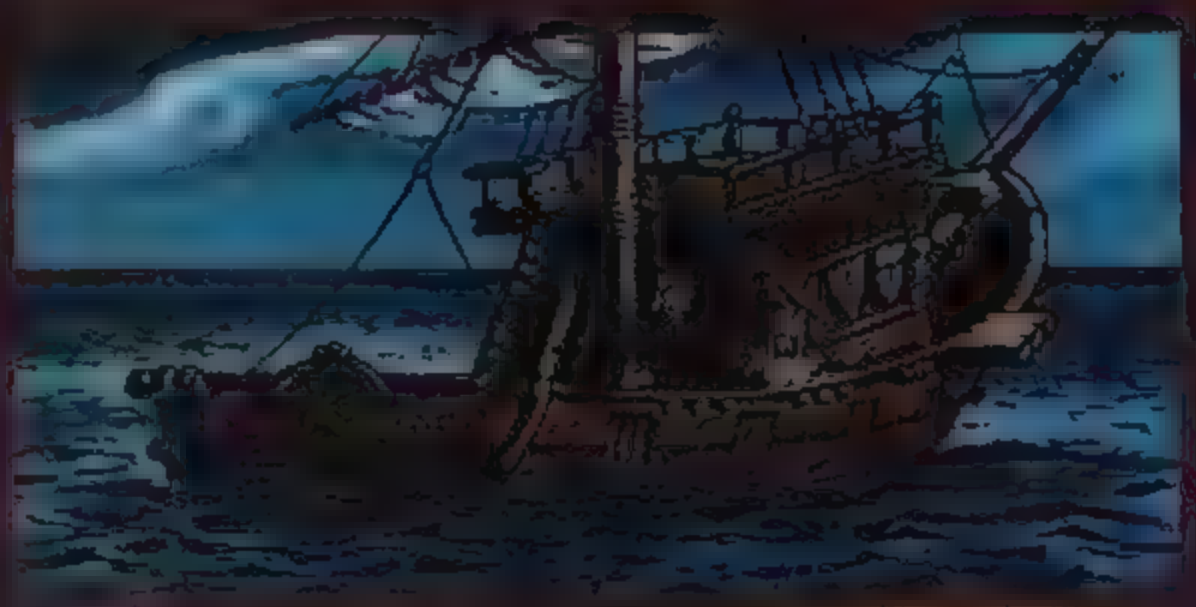
LeChuck's Revenge

# MONKEY ISLAND

TM & (c) 1991 LUC







Şimdi tekrar korsanların yanına giriş oluyor. Sahilde hazır bir tabağa konulan JSE WOOD BOX'ı alıp çünkü adada her yapılan şeyde size ihtiyaç var. Her neyse şimdi tekne yoluna doğru koşuşturan gemiye gelen ve için girmeden önce bir oradan sola yürüyüp pencereden içeri girin. WINDOW'u basın mürekkep ve ahçı patates soymakla meşgul masanın sağından bıçağı alıp sayın yoldan dışarı çıkın. PICK UP KNIFE. Sol taraftaki ofise çıkın ve direğe bağlı timsah yavrusunun ipini bıçakla kesin. USE KNIFE ON ROPE. Hancı timsahın peşinde koşunca timsahın tabağından peynir alın. PICK UP CHEESE. Merdivenlerin oradaki Largo'nun odasına girin ve soldaki masanın üstünde bulunan kazadaki perukları alın. PICK UP TOUPEE. Buradan çıkıp ekrar korsanların yanına dönüp solda asılı duran kovayı alın (PICK UP BUCKET) korsanlardan biri uyanınca onu orada bırakmanızı söylediğini söyleyin.

SORRY IS THIS YOUR BUCKET

dercesine kovayı size bırakacaklar. Sonra bu aşağı gidin ve kovaya yamur doldurun. USE BUCKET WITH SWAMP. Tekrar Largo'nun odasına girin, kapıyı arkanızdan kapatın. CLOSE DOOR. Kapıyı tam olarak kapanmıyor değil mi? Şimdi çamur dolu kovayı kapının üstüne yerleştirin. USE BUCKET ON DOOR. Son olarak perde arkasına saklanın. Az sonra Largo gelecek ve kapı açılır açılmaz çamur dolu kova onun başına gelecek. Bu arada odadan çıkıp temizlenmeye gidecek arkasından sizde çıkıp o korsanın oyuncağı yere gidin. Burada Largo'yu bağlamak için elinizle boğmaya çalışmayın. Bakın Largo bu iş sizin işiniz ve kitabı olduğunu bilmeksizin verdiğiniz söyleyecek. O gidince sizde arkasından tekrar onun odasına dönün ve kapıyı kapatın. CLOSE DOOR. Kapının arkasına bakın. Tam önünüzde kağıdın üstünde PICK UP VOODOO DOLL TICKET sonrada bunu alıp temizleyiciye verin. GIVE VOODOO DOLL TICKET TO (adını unuttum) karşınızda Largo'nun elbisesi yerine bir voodoo bebeği göreceksiniz. Nasıl olduğunu sormayın ama bende bilmiyorum. Ama artık tüm büyü malzemesine sahip olduğumuz için büyücüyle verilen ziyaret alma vakti gelmiş. Batakhane gidelim büyücünün yanına gelin ve onunla konuşun.

ABOUT THAT VOODOO DOLL
I HAVE THIS TOUPEE
I HAVE SOME OF HIS SPIT
I HAVE THE BONE OF HIS GRANDFATHER
I HAVE THIS PEARLY WHITE BRA

burada yaptıktan sonra büyücü Largo'nun bebeğini yapıp size veriyor. Yalnız bazı karışımların karışmadığı için büyü uzaktan işlemiyor sadece yakın bir uzaktan etki edebileceğini söylüyor. Largo'yu bulabileceğimiz tek yer oteli odası olduğu için hemen o tarafa gidiyoruz. Largo içeride bize silahsızının nerede kaldığını soruyor. Ondan sonra hızla büyü iğnelerin bebeğe saplayın. USE PINS ON VOODOO DOLL. Evet gördüğünüz gibi büyümüz işledi. Largo bizden kaçmaya çalışırken Guybrush otomatik olarak Chuck'ı öldürdüğünü söylüyor. Largo buna çok şaşırıyor ve Chuck'ın yaşadığını söylüyor. Zaten Largo da Chuck'ın ölüş Guybrush'la Chuck'ın olduğuna onu inandırmak için cebinden onun hala yaşadığını çıkartıyor. Largo da bunu elimizden alıp uzun zamandır bunu beklediğini ve artık Chuck'ın bedenini canlandırabileceklerini söylüyor. Her kazanan ilk oyunda Largo Chuck sadece bir avuçtu. Bu adam sonra kendimiz. Büyücünün yanında bulunuz ve Guybrush'a böyle bir şeyin olamayacağını sonuçta Buyrunda Ölü birinin canlı bir parçasını kullanarak diriltebileceğini söylüyor ve komşuma başlıyor.

CAN YOU GIVE ME SOMETHING TO PROTECT ME ?

büyücünün buna cevabı kendi kendimize konuşmamız gerektiği oluyor. Artık Big Voodoop'un yardımıyla Chuck durdurulabilirmiş. Buradan çıkıp oyuna ilk başladığınız yerdeki kumsala gidin ve sopalarla yerde duran sopayı alın. PICK UP STICK. Sonra oyunun başındaki korsanların yanına dönün yerdeki kutuyu açın. OPEN BOX, sonra sopayı kutuyla sıkıştırın. USE STICK ON BOX. Her sopaya bağlayın. USE STRING ON STICK. Son olarak da peynir kutuya koyun. USE CHEESE ON BOX. Sonra kutuyu alıp tekrar korsanların yanına gidin. Peynir yemeye başlamışsa STRING sopayı yakalacak ve kaçacak. Siz de onu takip edin. OPEN BOX. PICK UP TRAPPED RAT. Sakız rokaya dönüş camdan mürekkebe girin ve sağ yoldan yan sokaktan geçerken alın. USE TRAPPED RAT IN VOICHYSOSSF. Korsanların yemek suçluk olduğu için tarafa bir şey dinlediğinden çıkıp barmenin yanına dönün ve onunla konuşun.

HEY, BARKEEP, HOW'S THE STEW TONIGHT

Bundan sonra barmen ve tezgaha bakmaya gidiyor kavanoz koyuyor ve zaten kaçırıyor barmen dönünce konuşmaya devam için

I DUNNO HOW MUCH DOES IT PAY
SURE I'LL GIVE A SHOT

böylece oldukça iyi bir para kazandık. Tabii görevimizin gerçekten parmağımızı gelmeyecek. Şimdi hayvanlarla savaşmak daha kolay ve bizde ovaya yapıyoruz ve çamdan uyuyoruz. Şimdi hala ilk sokağın köşesindeki insana gidin. Bu adada dolambaçlı yoldan gelerek bir gemi ve geliyoruz. Bir gemiye doğru kaçıyor. Bu adam kendini gemiden bu iki yere gidiyor ve bu yüzden söylüyor.

NEED TO CHARTER A SHIP

Oyun isterseniz bu konuyu tahmin bir bu hanfin bir şarkı değmeden sayfa konuşmaya ekranın için ... MONOCLE ... Bu ... kaçın burda kaçış ... ve ... bize kuvvet nasıl ... ... olduğum ... ... durdu. ... yapın ... ... Çıkıyor ... ... oyunumuz ilk bulmuş ... ... tamamlanmış oluyor.

PART 1: THE FOUR MAP PIECES

Evet kendimiz evimiz ... ... sayın gidiyor. ... ... gitmeden ... ... parçaları ... ... ...

- WHAT WOULD YOU TRADE FOR THE MAP PIECE ?
- CAN YOU TELL ME ABOUT THE SHIP WITH THE FIGURE HEAD ?
- I HAVE TO GO NOW

adam bu haritayı 6 milyon altına satıyor. fakat değiş tokuşla yapabileceğini söylüyor. bu haritaya karşılık nerede battığı belli olmayan bir geminin ucundaki Maymun heykelini istiyor. Şimdilik bu adamı boş verip caddeye çıkın ve tepenin başındaki yaşlı adamla konuşun.

- I SAID HELLO THERE
- NO, I'M ON A TREASURE HUNT
- I MEAN A REAL TREASURE HUNT YOU KNOW, FOR MONEY

Evet şimdi soldaki kostüm dükkanına girin ve adama az önce aldığınız davetiyeyi verin (GIVE MARDI S GRAS PARTY TICKET TO COSTUME DUDE) karşılığında davetiyeniz için ayrılmış elbiseyi alın. Aslında bu kostüm sizin stiliniz değil ama boşverin. Dışarı çıkın, sağa devam edip tabut satan dükkanın yanındaki Kate isimli kadınla konuşun.

- COULD I HAVE ONE OF THOSE LEAFLETS
- I'M SEARCHING FOR THE TREASURE OF BIG WHOOP
- I JUST REMEMBERED I'M LATE FOR A PARTY

şimdi yukarı ilerleyin ve tükürük yarışmasının yapıldığı ekranı geçin buraya daha sonra geleceğiz. dümdüz devam edip ada krallığını çıkardın. buradan soldaki valinin konağını tıklayın (GOVERNOR S MANSION). konağa giderken Le Chuck'ın kölesi olmuş bir nöbetçi var ondan bayağı korktuktan sonra gerçek kimliğini anlıyoruz. Onunla konuşun.

- I'M HERE FOR THE GOVERNOR'S PARTY
- I'VE GOT MY INVITATION RIGHT HERE
- I'VE GOT MY COSTUME RIGHT HERE

adamı geçtikten sonra konağa geliyorsunuz. evin önünde iki yol var biri sağ biri sol. soldakinden gidip arka kapıya gelin, burası mutfak kapısı duvardaki yazıyı okuyun (LOOK AT SIGN). gürültü yapılmaması gerektiği yazılı. inadına çöpleri devirin (PUSH GARBAGE CANS). bu gürültüye kızan aşçı satırla peşinize düşüyor ondan kaçın o evin etrafında tere patikadan girip kayboluyor. geri dönüp açık kapıdan içeri mutfağa girin. Kutuda duran balıklardan birini alın (PICK UP FISH) dışarı çıkın. aşçı biraz yaygara yapıcak ama onu takmadan evin önüne gelin, kapıyı açıp içeri girerken köpek uyanıp havlamaya başlıyor. Bahçıvanla konuşun.

- HOW DID YOU KNOW MY NAME
- SHE NAMED HER DOG GUYBRUSH ??

İçeri girince sol duvarda asılı olan panoda bir başka harita parçası var. misafirlerle ilgilenmeden dışarı çıkın. tam giderken köpek çılgınlar gibi bağırmaya başlıyor. Bahçıvan sizi yakalayıp valinin yanına çıkarıyor. vali Elaine Marley'den başkası değil. bahçıvan gidince size bağırmaya başlıyor. bize oldukça kızgın konuşarak onu ikna etmeye çalışın.

- I REALIZE NOW WHAT A FOOL I AM
- IF I CAN'T BE WITH YOU I DON'T WANT TO LIVE
- ELAINE SAVE ME FROM THE WHIRLPOOL OF MISERY
- MY SOUL IS SICK, ELAINE, LOVE IS THE ONLY CURE

Elaine tam bizi affetmişken ağzımızdan kaçan bir "Harita" sözcüğü bütün işleri berbat ediyor. Elaine kızıp haritayı camdan atıp gidiyor. Otomatik olarak dışarı çıkıyorsunuz. merdivenden aşağı inin ve sarılıp haritayı almak için yanına gidin ama 1 anda uçup gidiyor. Rüzgar yardımıyla haritanın öbür ucundaki bir uçurumda asılı kalıyor. Geri dönüp konağa girin ve valinin odasına çıkın ve duvardan küreği alın (PICK UP OAR). aşağı inin köpek havlayıp durunca onu alın (PICK UP DOG). kostümünüzü elbisenin uygun olmadığını söyleyip üstünü değiştiriyor ve köpeği atıyor. Buradan çıkın Dread'in gemisine binip Phatt adasına gidin. İskeleye gidin ve valinin evinden aldığınız balığı balıkçıya verin ve az önce girdiğiniz iddiayı kazanarak adamın oltasını elinden alın. Tekrar Booty adasına dönün, tepenin başındaki adamın solundan büyük haritaya çıkın ve alttaki uçuruma yürüyün (SIDE CLIFF). buraya gelince uçurumun ucuna yürüyün ve oltayı kullanın (USE FISHING POLE). haritayı yakalamış yukarı çekerken bir kuş gelip onu haritanın kuzeyindeki büyük ağaca götürüyor. buradan çıkıp haritaya gelip ağaca gidin (BIG TREE). ağaca gelince üstünde bir sürü delik var. deliklerden birinde bir sopa var. onun üstüne çıkıp diğer deliğe küreği takın (USE OAR ON HOLE). sonrada küreğin üstüne çıkın ama kürek sizi çekmiyor ve kırılıyor. sizde bayılıyorsunuz. bu baygınlık durumunda tuhaf bir rüya görüyorsunuz. rüyanızda anne ve babanızın iskeletleri gelip acayip bir dans yapıyorlar sizde bunu kaydediyorsunuz. sonra Le Chuck geliyor ve siz uyanıyorsunuz. buradan çıkıp direk Dread'in gemisini seçin ve Scabb adasına dönün oduncuya gidin ve kırık küreği tamir etmesi için ona verin (GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH). marangoz küreği tamir ediyor ve size geri veriyor. Wally'nin evine gidin ve ona az önce çaldığınız Monokl'un yerine Fenerden aldığınız merceği verin (GIVE LIGHT HOUSE LENS TO WALLY). buradan çıkıp bara gidin. Piyanonun başında Jojo'yu göreceksiniz bu piyanist bir maymun. ahşaptaki müzik Piyanonun sol üstünde duran Metronoma takın ve maymunun dikkatini dağıtın (USE BANANA ON METRONOME). sonrada maymunu alın (PICK UP JOJO). buradan çıkıp uykudaki onun yanına gelin ve testereyi kullanarak tahta bacaklının bacağını kesin (USE WELL POLISHED SAW ON PEG LEG). adam uyanıp ayağının uçtuğunu farkedince ortalığı ayağa kaldırıyor. Buradan çıkıp oduncuya gidince onun tahta bacağı tamire girdiğini göreceksiniz. Buradan daha sonra işimize yarayacak çekiç ve çivileri alın (PICK UP HAMMER) (PICK UP NAILS). Evet şimdi Booty adasına dönün. adaya ayak basınca Stan'ın dükkanına girin ve onunla konuşun. rastgele seçeneklerden tabutlar görmek istediğinizi söyleyin Stan tabuta girince tabutu kapayın (CLOSE COFFIN). Stan tabuta

açıp size bir teşekkür mendili veriyor. sonra tekrar tabutu kapayıp çekiçle (USE NAILS ON COFFIN) (USE HAMMER ON COFFIN) ... yavaş davranırsanız Stan tabuttan çıkar. şimdi konuşarak tekrar tabutu sokabilir... Şimdi gidip duvarda asılı olan anahtarı alın (PICK UP CRYPT KEY) ve buradan çıkıp ... ve tükürük yarışması mekanına gidip baharatçının yanında durup az önce satın aldığınız ... öldürdün. Balgam ustası ... barı gidiyor. hemen bayrakları yönünü değiştirin (PICK UP FLAG). biraz hile ile ... kazanacağız. Balgam ustası birazdan geri döner. Şimdi inventory deki mavi ve sarı içkileri karıştırıp yeni yeşil renkli bir içki elde edin (USE YELLOW DRINK ON BLUE DRINK). şimdi çubuğu kullanarak elde ettiğiniz yeni yeşil içkiyi için balgamınız güçlendirin (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK). şimdi Balgam ustası ile konuşun ve ona bu civardaki en iyi tükürenin adam olduğunuzu söyleyin (TALK TO SPITMASTER). Burada düzgün tükürmek biraz şansa kalmış. rastgele ... seçecek ve PTOOIE yi seçerek tükürün. aslında bu iş ... bir hilesi var. önce ikon PTOOIE nin üstüne basılı tutun ve oraklamadan bekleyin. en aşağıdaki kadının belindeki kuşağa dikkatle bakın rüzgar estikçe kuşak hareket ettiği zaman ... çekin ve iyi bir balgam atın. Eğer beceremezseniz istediğiniz kadar deneyebilirsiniz. becerirseniz üstünde attığından balgam olan bir plaket kazanacaksınız. Kazandan dönüp antikacıya gidin ve ... ona verin (GIVE PLAQUE TO SHOPKEEPER). ilk başta pek ilgilenmiyor fakat o tükürüğün Le Chuck'ın kafasına ait olduğunu söyleyince 6000 altına satın almayı kabul ediyor (YES diyerek bu acayip şeyi 6000 altına satın). Evet artık cam tabanlı bir gemi kiralamak için yeterli paramız var. çıkıp GREATISH PWRECK OF OUR CENTURY kitabına bakıp batık geminin koordinatlarını öğrenin. Kate'i bulun ve onun gemisini kiralayın. çıkan haritada öğrendiğiniz koordinatları belirtin ve oraya gelincede dalarak ... söylevip suya atlayın. Dibe varınca geminin burnundaki maymun heykelini alın (PICK UP MADMONKEY HEAD). sonra sola gidip çapanın ipini çekin (PULL ROPE). Az sonra Kate sizi yukarı çekecek. Booty adasına gelince antikacıya gidip maymun heykelini ona verin (GIVE FIGUREHEAD TO SHOPKEEPER). artık dört haritadan birisine sahibiz. ... buradan haberdar oluyor. Büyük harita krallığını çıkarın ve büyük ağaca gidin (BIG TREE). ağaca gelince demin yöntemle yukarı kadar ... ve karşınıza çıkan ilk kulübeye girin. ... bir ada ama çok kötü bir şey olmuş ve bütün bu ... kağıt dolu. şimdi bir haritayı ... köpeği kullanarak tabi ki (USE DOGG E ON PILE OF PAPERS). Köpek kağıtların arasında da araştırıp ve bir süre sonra ağzında bir parça kağıtla çıkacak

Hayat çok garip sürprizlerle doludur. Bir zamanların kahraman korsanı, Monkey Island 1'in fatihi bir anda kendini gayet ilginç bir kıyafetin içinde buluyor. Bir sürü sarhoş korsanla dolu bir şehirde bunun güvenli olduğu söylenemez.

bu kağıt tabii ki ikinci harita nihayet ona da sahip olduk. Dışarı çıkın ve üst kattaki kulübeden teleskobu alın (PICK UP TELESCOPE) aşağı inip gemiye binin ve Scabb adasına dönün. Büyük grafikteki mezarlığı seçin ve buraya gelin. Sağ taraftaki tahta mezarlardan birini açın (USE CRYPT KEY ON CRYPT) içerisi tozlu bir mezar odası, tabutları inceleyin ve üstünde Rapp Scallion'un sözleri olan tabutu açın, tabutta küller var onları alın (PICK UP ASHES) büyücü kadının yanına gidin ve ona külleri verin canlandırma iksiri yapmasını isteyin ve küllerle beraber önceden aldığınız voodoo kitabını büyücüye verin gerekli reçeteler orada yazılı az sonra iksiriniz hazır, kıyıya dönüp tekrar mezarlığa gidin, tahta mezara girip açık tabuta bakın (LOOK AT OPEN COFFIN) ve kül dolu kavanozu tabuta boşaltın (USE ASHES 2 LIFE POTION ON ASHES) burada harika animasyonlarla Rapp Scallion hayata dönüyor, üçüncü haritanın onda olduğunu biliyoruz ama onun içinde ölmeden önce evinde ocağı açık bıraktığı gibi bir hisse kapılmış, bizden onu kontrol etmemizi istiyor ve evin anahtarlarını veriyor. Haritaya dönüp sahile gidin ve anahtarı kullanarak küçük evin kapısını açın (USE KEY ON DOOR) içeri girince gerçekten de ocağın açık kaldığını görüyorsunuz (USE KNOBS komutuyla ocağı kapatıp mezarlığa geri dönün ve aynı işlemleri tekrarlayarak Rapp'ı yine hayata döndürün ocağı kapattığınız duyunca rahatlıyor ve 3. haritayı size verip yine ölüyor. Evet işimiz bitti dışarı çıkıp gemiye binin ve Phatt adasına gidin. Az önce ka[illegible] olduğunuz resmi, kendi aranıyor resminizin üstüne koyun (USE LEAFLET ON WANTED POSTER) şimdi buradan herhangi bir yere gidip ekrandan çıkın az sonra Kate gelecek ve nöbetçi onu siz sanarak hapse atacak, girdiğiniz yerden çıkıp hapse dönün ve kütüphaneden Kate'in eşya zarfını alıp açın içinde az bir grog çıkacak. Burada isterseniz anahtarı kullanarak Kate serbest bırakabilir, isterseniz onu orada bırakabilirsiniz. Hemen bu seçimden sonra dışarı çıkın ve kıyı boyunca aşağı ilerleyip haritanın büyük grafiğine gelin, şimdi şelale ekranını seçin ve oraya gidin (WATERFALL) oraya gelince patikadan yukarı çıkın ve şelalenin akışını kontrol eden pompanın yanına gelin şimdi bu pompayı nasıl kapatabiliriz, elimizde anahtara benzeyen ne var, inventory'e bakarsanız oradaki JOJO'nun anahtara benzediğini görürsünüz evet maymunu kullanın ve pompayı kapatın (USE JOJO WITH PUMP) aşağı inince nehrin açıldığını göreceksiniz. Nehrin arkasından bir delik çıkıyor bu delikten girince kendinizi bir tünelde bulacaksınız bu tünel denizin altından geçerek sizi karşıdaki adaya geçiriyor, buradan yukarı giderseniz tepedeki eve sağa giderseniz de adaya geri dönersiniz.

Cottage'ı seçerek eve gelin, on kapı açık içeri girin. İçeride neşeli bir yaşlı adam var. Bu adam sizinle bir yarışma yapmak istiyor bu bir içki içme yarışması. Bunu kabul edin adam sola gidip size grog hazırlıyor kendine hazırlamaya gittiği zaman hızla masadan kadehi alın (PICK UP MUG) soldaki çiçeğe dökün (USE MUG OF GROG ON TREE) sonra elinizdeki az grogu bardağa doldurun (USE NEAR-GROG ON MUG) sonra da bu kadehi masaya koyun (USE MUG OF GROG ON TABLE) ve sandalyeye oturun. Birazdan yaşlı adam gelerek ve yarışma başlayacak siz az alkollü grog içtiğiniz için bir şey olmayacak ama yaşlı adamın içişi tam bir felaket, çok içmez yayılıyor. Evet yarışmayı kazandık. Şimdi ıstaki ayna çerçevesini bulun ve aynayı buraya takın (USE MIRROR ON MIRROR FRAME) sonra ekranın sağ altındaki pencereyi açın (OPEN WINDOW) şimdi dışarı çıkın ve heykeli görün, şimdi teleskobu heykelin eline koyun (USE TELESCOPE ON UGLY STATUE) bunu yapınca güneş ışığı teleskobun içinden geçip eve girecek ve duvardaki aynadan sekerek en arkadaki duvardaki bir tuğlaya çarpacak. Bu tuğlanın yerini unutmayın ve yere düşen teleskobu aid kıran sonra içeri girin. Soldaki duvarın yanına gidin demin ışığın çarptığı tuğlayı çekin (PULL BRICK) bir kapak açılacak ve aşağı düşeceksiniz düştüğünüz yer bir mahzen ve iskeletin 4 anahtarı. Eğer yanlış tuğlayı çekerseniz buradaki bir sistem sizi sahile atacaktı, eğer doğruyu seçerseniz ışığın gösterdiğini, kendinizi yerde bulacaksınız. İskeletin elinden haritayı alın (PICK UP MAP PIECE) Delikten dışarı çıkın ve kendinizi sahilden büyük harita grafiğine çıkarın. Buradan Orada [illegible] gemiyle dönüp Scabb adasına dönün. Ve Wally'nin yanına gelip haritayı ona verin (GIVE MAP PIECE TO WALLY) bunu verdikten sonra diğer üçünü ödünç olarak alacak ve haritaları birleştirirken size gidip büyücüye olmadığı aşk iksirini almanızı istiyor. Haritayı birleştirmesi için onu yalnız bırakın ve büyücüye gidin ve ona aşk iksiriyle ilgili sorular sorun az sonra size bir çanta içinde iksiri verecek. Bu sırada Transa geçecek ve Wally'nin kaçırılışıyla ilgili bazı şeyler söyleyecek, dışarı çıkın ve çantaya bakın içinden bir bomba ve kibrit çıkacak. Hızla gidip Wally'nin evine gidin, içeri girince Wally'nin haritalarla birlikte yok olduğunu görüyorsunuz masanın üstündeki notu okuyunca onu Le Chuck'ın kaçırdığını anlıyoruz. Tekrar balıkçığa dönün ve sandığı görün, sandığı açın (OPEN CRATE) içine girin (USE CRATE) bu sırada da tane acele posta servisi elemanı gelip sizi bir gemiye yüklüyorlar ve bir yere götürüyorlar böylece nihayet 2. bölüm bitmiş oluyor.

**PART 3 LE CHUCK'S FORTRESS**

Bu bölüm Le Chuck'ın kalesinin içinde

taşınıyor. Kendinizi az önce buraya getirilen sandığın içinde buluyoruz. Sandıktan çıkınca aşağı gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Ve en üst kattaki kapıdan geçin. Geldiğiniz ekrandan sağa devam edin ve kemiklerin olduğu ekran geçin şimdi merdivenlerden aşağı inin ve zincirle bağlı şekilde duran Wally'i görün. Onunla konuşun size gizli anahtarlar bulmanız ve gelip onu kurtarmanızı söylüyor. Geldiğiniz yollardan geri dönerek acayip kemiklerden oluşan kapıların meydana gelen tablo ile gelin. Buradan geçmek için Anne ve babanızın iskeletlerinin yazdığı dansı hatırlayın, bunun için Largo'nun tuttuğunun olduğu kağıdı okuyun (LOOK AT ENCRUSTED PAPER) Burada bir takım tekerlemeler yazılı örneğin

THE LEG BONE CONNECTED TO THE HIP BONE THE HIP BONE CONNECTED TO THE ARM BONE

buna göre geçmemiz gereken birinci kapı ayağın karşısı, kalçanın da kola bağlı olduğunu belirten bir kapıdan geçmelisiniz. Bu tekerlemeyi tamamladıktan sonra, kırk tekerlemeye sonra üçe sonra da dörde geçin. Tüm tekerlemeleri tamamlayınca kendinizi Le Chuck'ın odasının girişinde bulacaksınız, burası üzerinde bir sürü kilidi olan bir kapı. Kilitleri nasıl açacağınızı diye düşünmeden OPEN DOOR komutunu verin ve kapıyı açıp içeri girin, şimdi geldiğimiz yer Le Chuck'ın taht odası. Soldaki askıdaki anahtarı alın (PICK UP KEY) Sürpriz! Le Chuck ensenizde. Ama üzülmeyin burada ona yakalanmaya mecbursunuz. Şimdi bu ekranda kendimizi Wally ile birlikte ipe bağlanmış olarak bulacağız. Le Chuck bize bu uzak sonunu ve tininin işleyişini anlatıyor. Eğer sol taraftaki mum ipi yakıp bırakacak olursa bizde kendimizi asit kazanının dibinde bulacağız. Ona bir kaç aptal soru sorun ve gitmesini sağlayın. Şimdi işe koyulma zamanı acayip yaşlı çocuktan bir yudum için (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK) evet artık tükürüğümüz bayağı güçlendi tahmin ettiğiniz gibi tükürüğünüzün yardımıyla mumu söndürmeniz gerekecek, bunun için sağ ekranda bulunan kazanın sol alt köşesine tükürmeniz gerekiyor, başaramazsanız yine deneyin sonunda mum sönecek ve ona ulaşacak. Neler olup bittiğini anlamak için bir kibrit yakın (USE MATCHES) ooopps bir sürpriz daha BOOOOM

ve 3. bölümün sonu

**PART 4 INKY ISLAND**

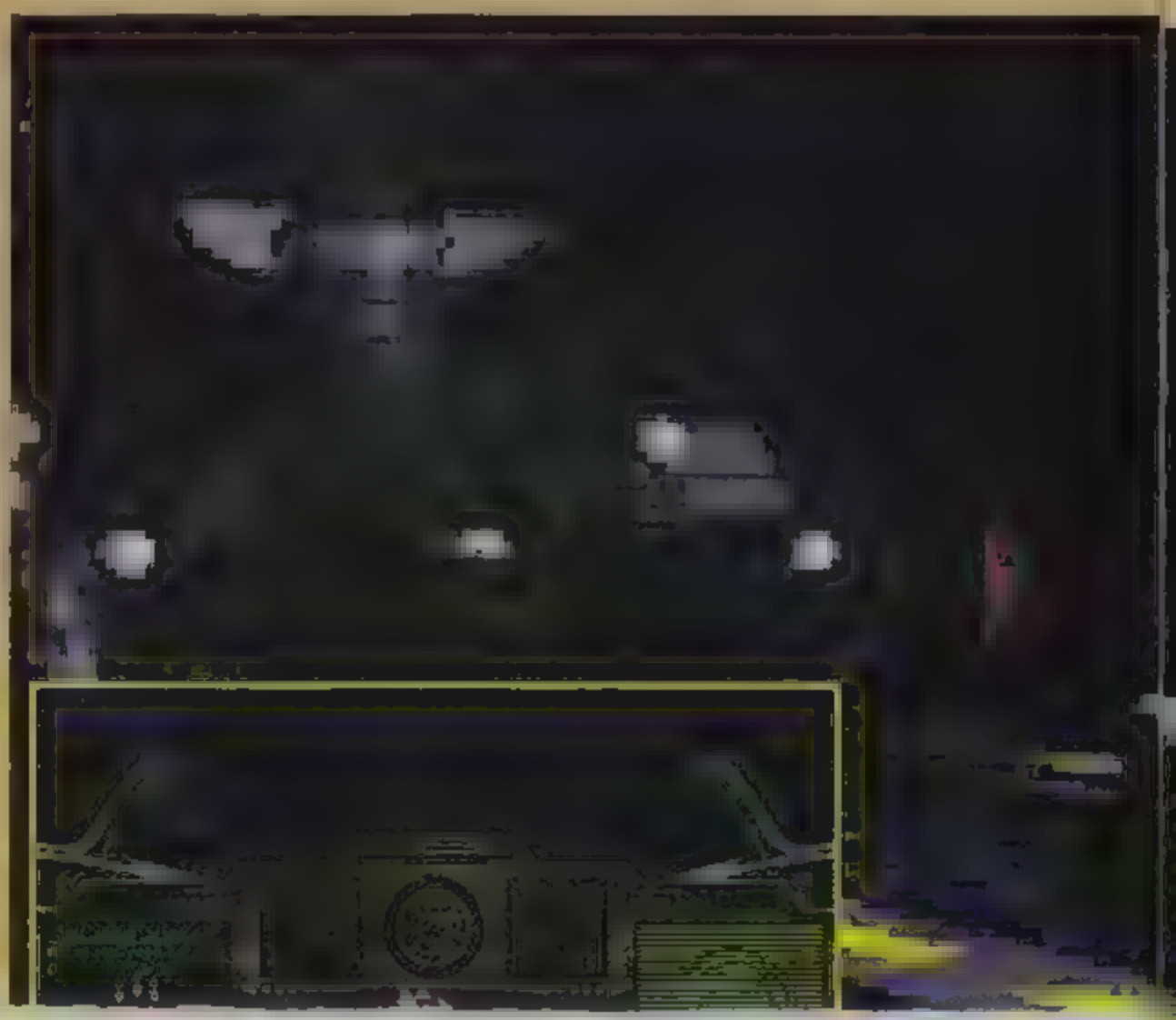
Ayağınız yere basınca sağa doğru yürüyün ve birinci ağaçtan aşağı inin Herman Toothrot'a karşılaşıp konuşun. Herman'ı ve Ağacın rengini sorduğu zaman isterseniz konuşma kutusunda çıkan 50 tanesini seçip [illegible] bir dönüş olmayacak sonra da ALL COLOR'u seçerseniz Herman'ın doğru olduğunu söyleyecek. Daha sonra [illegible] yürüyün ve [illegible] bir

ORHAN CEVHER &
RASIM MINGU

# Wing Commander II

## Bilgisayar Oyunlarının Yıldızı

Wing Commander in piyasaya çıkması ile elde ettiği başarı ve kazandırdığı para bir anda yeni bir oyun türünün oluşmasını sağladı. 3-D Space Combat Simulation diye adlandırılan bu tür oyunların en göze çarpan özellikleri mükemmel grafik ve senaryoları. Fakat bu tür oyunları öyle her önüne gelen firma yapamamakta çünkü gereken grafik mükkemmelliğini yakalamanın yolu her zamanki gibi yapımcı firmanın kasasından geçiyor. Bu tür firmaların başında gelen Origin yarattığı tahtı Epic Star Trek gibi oyunlara kaptırmamak için hemen Chris Roberts abimizi bilgisayar başına oturtup serinin devamını sağlayan oyunu yaptırıyor ve Wing Commander 2 böylece piyasaya çıkıyor. Çıktığı anda listelerin en başına yerleşen bu oyun Origin hayranlarının tam beklediği gibi bir yapıt. Geliştirilmiş grafik sistemi, dijitize insan sesleri ile size "Ol be! Oyuna bak" dedirtecek kadar mükemmel olan bu oyun maalesef bayağı iyi bir bilgisayar sistemi gerektiriyor. Fakat ne olursa olsun teknolojiyi bu kadar zorlayan ve hakkını vere vere paraları götüren Wing Commander 2 yi vga ve Sound Blaster kartlarına sahip bir bilgisarda gören (Mesela benimkinde) bir daha oynamaktan vaz geçemiyor. Oyun Wing Commander 1'in ikinci mission diskinin sonundan bu oyuna bağlanmış. Eğer oyunun başındaki demoyu seredersenız olayları bu yeni grafik ve ses sistemi ile ayrıntılı olarak izleyebilirsiniz. Ama ben yinede size olayları kısaca özetleyim. Mission Disk 2 nin sonunda artık uçmayı bırakıp dünyada bir masa başı görevine geçmeye karar veriyorsunuz ve dünyaya geri dönüyorsunuz. İşte Wing Commander 2 tam burada başlıyor. Siz dünyaya geri dönünce Kilrathiler yok olma yeteneğine sahip bazı bilinmeyen gemiler ile Tiger's Claw'a saldırıyorlar. Bu gemiler radarlarla fark edilemediklerinden Tiger's Claw gerekli hazırlığı yapamıyor ve haince bir çekilde uzayın derin boşluğuna küçük parçalar halinde yayılıyor. Bu olay konfederasyonda büyük tepkiye yol açıyor ve bütün oyun boyunca sizin başınıza bela olacak bir hale geliyor. Tiger's Claw konfederasyon için çok büyük bir kayıp olduğundan bu kayıpın bir sorumlusu aranıyor ve bütün gözler o anda bize çevriliyor. Yer komutanınız dahil bütün konfederasyon bu olaydan bizim sorumlu olduğunuzu zannediyorlar ve Kilrathilerin yok olan gemilerin olduğuna inanmıyorlar. Oyun boyunca sizin tarafınızı tutan arkadaşlarınız oluyor tabi fakat en önemli kişi yani Admiral size inanmadığı sürece bu hiç bir işe yaramıyor. Komutanınız size kariyerinizin sona erdiğini ve bir daha sizinle görüşmek istemediğini söyleyip bizi odasından kovuyor. Bu konuşmadan bir kaç hafta sonra Kilrathi Prensinin, yardımcısıyle yaptığı bir konuşmaya tanık oluyoruz. Prens yok olabilen gemilerin teknolojilerini bizim tarafa kaptırmamak için bir süre beklemeyi ve hiç saldırmamayı sonra anı bir saldırı ile bütün konfederasyonu yok etmeyi planlıyor ve planını uygulamaya koyuyor. İşte tam bu konuşmadan on yıl sonra Concordia Uzay Üssünde yeniden göreve başlıyoruz. Oyunun başında start a new game seçeneğini seçtiğiniz zaman başınıza gelen olayların özeti böyle. Artık biraz oynayıp tanıyabilirsiniz. Eğer oyuna ilk defa giriyorsanız Wing Commander 2 logosunun altında yanlızca start a new game seçeneği çıkar. Fakat ikinci kez giriyorsanız bu seçeneğin altında birde resume current game seçeneğinin olduğunu görürsünüz. Bu seçenek son oynadığınız görevin bulunduğu yeri siz o görevi save etmemiş olsanız bile geri çağırır. Eğer bu seçeneği tam anlamı ile kullanmak istiyorsanız oyundan bilgisayarı resetlemek yerine Alt-X komutu ile terk etmeyi deneyin. Star a new game seçeneği ile oyuna başlarsanız yukarıda anlattığım demonun sonunda Transfer character ve Create a new character başlığı altında iki seçenek görürsünüz. Bunlardan Transfer character Wing Commander 1'deki en son durumunuzu bu oyuna aktarmak için kullanılıyor. (Benim gibi 129 tane leşiniz varsa şöhretinizi ve rütbeniz bu oyunda da devam ettirmek için bu seçenek çok işe yarıyor.) Create a new character ise yeni başlayanların kendilerine yeni bir karakter yaratması için kullanılıyor. Karakterlerinde ayarladıktan sonra artık Concordia nın Ready Room'una geçebiliriz. Ready Room demişken önemli bir şeyi açıklayayım. Wing Commander 2 de yanlızca bir tane uzay üssüne bağlı değilsiniz. Uzayda 2-3 tane başka uzay üssü bulunuyor ve siz görevinize göre birinden birine yolculuk edebiliyorsunuz. Hata bir görevde dünyaya bile inebiliyorsunuz. Bu yüzden her üssün ready roomları değişik fakat hepsinde aynı işleri yapıyorsunuz. Concordia'nın ready room'unda en solda yatağın üzerinde bulunan panel beğendiğiniz görevleri save, restore etmeye ve silmeye yarıyor. Save restore panelinin sağında bulunan kalın bir boruya benzeyen kapı ise Dos'a çıkışı sağlıyor. Odanın yukarısında bulunan iki kapıdan sağdaki (Story Viewline yazan kapı) diğer karakterlerle olan ilişkilerinizi ve gemide geçen olayları izlemenize yarıyor. Ready Room da soldaki kapı (Fly Mission yazan kapı) ise görevlere bakmanız sağlıyor. Bu kapıdan içeri girdiğinizde size görevinizi ayrıntılarıyle



anlatan bir toplantıya giriyordunuz. Oyunu tanıdığımıza göre artık teknik bilgileri öğrenebilirsiniz. İlk olarak gemilerimizi tanıyalım. Bu oyundaki gemiler aşağı yukarı Wing Commander'deki gemilere benziyorlar isimleri bile neredeyse aynı fakat bazı önemli değişiklikler ve bir çok yeni gemiler var. Buradaki gemileri en kuvvetsizden en kuvvetlisine doğru sayarsak Ferret, Epee, Rapier, Broadsword, Sabre.

**KONFEDERASYON GEMİLERİ:**

**P-64C Ferret:** Ufak fakat hızlı bir gemidir. Hafifliğinden dolayı çok rahat keskin virajlar alabilir. Tek kötü yanı hiç roket taşımamasıdır. Tek silahı 2 Tane Mass Driverlar.

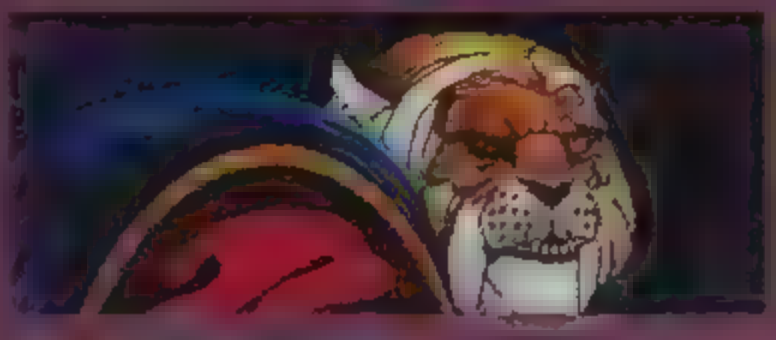
**F-54C Epee.** En az Ferret kadar hızlı ve kuvvetli silahlar ile donatılmış bir gemidir. En büyük özelliği durduğu yerden çok büyük bir hıza ulaşabilmesidir. Bu yüzden roketlerden çok rahat kaçabilir. Silahları 2 Particle Cannon, 2 Dump Fire Missile, 2 Heat seeking Missiledir.

**F-44G Rapier:** Kuvvetli motorları, güçlü silahları olan ve çabuk hızlanabilme yeteneğine sahip çok sağlam bir gemidir. Tek kötü noktası çok ağır olmasından dolayı keskin virajları alamamasıdır. Bu yüzden bu gemiyi uzaktan roket atışları ile yapılan saldırılarda kullanmak daha akılkar olur. En iyi özelliği ise iki tane ateş silahını aynı anda kullanabilmesidir. Silahları 2 Lazer Cannon, 2 Particle Cannon, 1 Chaff Pod, 2 Dump Fire Missile, 2 Heat Seaking Missile, 2 Friend or Foe Missiledir.

**A-17D Broadsword.** Çok hantal ve yavaş bir gemidir. En kötü yanı afterburnerlara sahip olmamasıdır. Bu yüzden çoğu zaman hızlı gemilere yem olur. Fakat çok kalın kalkanlara vardır. Sektör atlaması yapabilen tek saldırı gemisidir. En önemli özelliği sağ solu ve arkasında ikişerli lazer topları olmasıdır. Silahları 4 Torpedoes, 3 Mass Driver Cannon, 3 Friend or Foe Missile, 2 Neutron Gun, 1 Tractor Beamdır.

**F-57A Sabre.** Bence oyundaki en iyi gemisidir. Bir Heavy Attack Fighterdır. Ferret kadar olmasada ağırlığına nazaran oldukça hızlı bir gemidir. Çabuk hızlanabilir ve kalın kalkanlara sahiptir. Bol kapasiteli ve bol miktarda roket taşır. Bu yüzden çok dayanıklı bir gemidir. Silahları 2 Particle Cannon, 2 Mass Drivers, 1 Chaff Pod, 4 Image

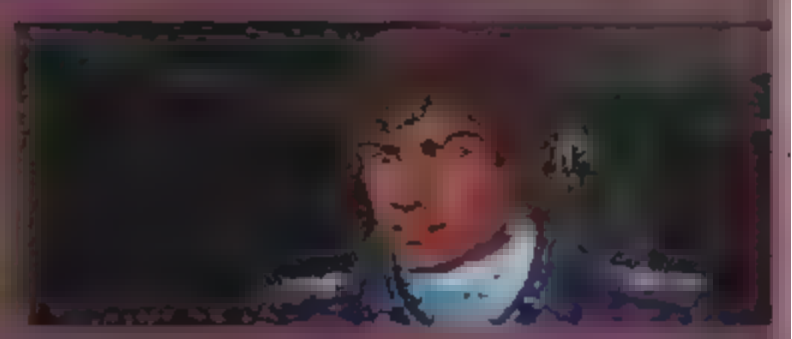
# KİMİN ELİ KİMİN CEBİNDE



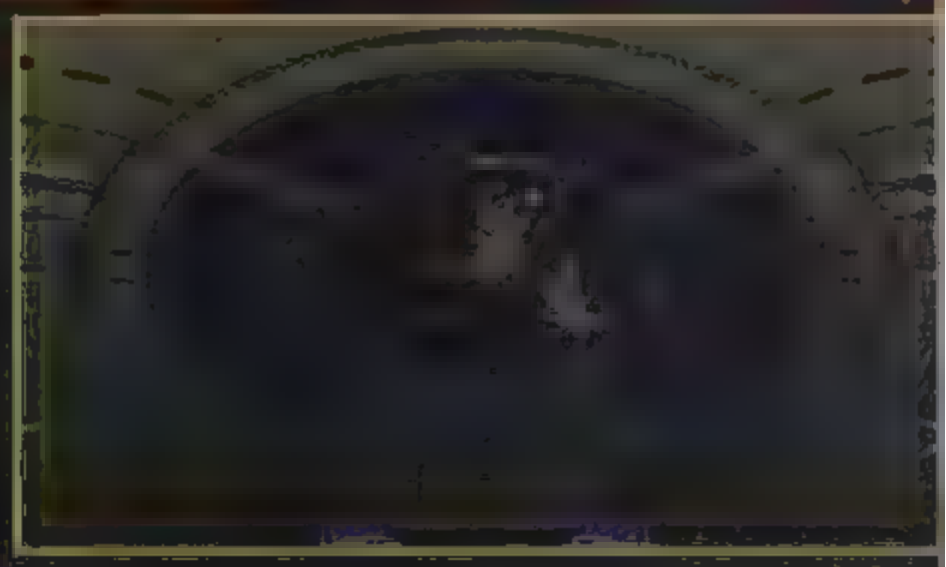
Hayır bu geçenlerde Gülhane'den kaçan aslan değil, iğrenç kötü kaka Kilrathi'lerin lideri. Ruslar demode olduğundan beri bu günlerde onları avlamak moda...

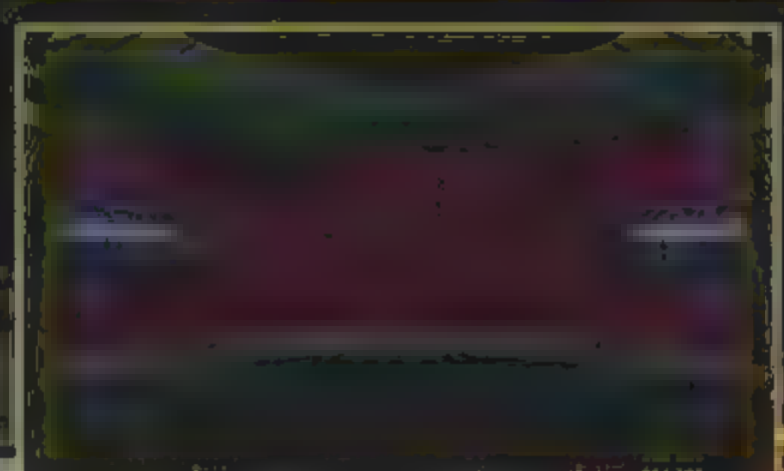
Uzayın en yakışıklısı, usta pilot, büyük insan, cesaretsiz lider: yani bizi Gratikerlere yedirdiğimiz dolarlar helal olsun, bizi bayağı... ...z zaten öyleydik...

Halk arasındaki adıyla manitamız. Her oyunda biraz fuhuş lazım tabi ama O repair bölümünde çalışan aşağılık bir tamirci parçası olduğundan asla bir araya gelemeyiz...



Bu oyun iki yakışıklıyı -dar onun için manitayı bu adama kaptırmamak için ilk beraber göreve çıktığınızda bir füze de ...lona sallayın. Böylece ...ondan hemen kurtulabilirsiniz.





Recordnition Missile, 2 Friend or Foe Missile, 2 Dump Fire Missile, 2 Neutron Gundur

**KILRATHI GEMİLERİ**

**Sartha:** Hızlı ve çevik bir gemidir. Fakat anı hızlanma yeteneği bizim gemiler kadar iyi olamsada fena değildir. En zayıf noktası yanları ve gemisidir.

**Drakhri:** Neredeyse Sartha ile aynı özellikleri taşır. Tek farkı daha ağır ve hantal bir gemi olmasıdır. Bu yüzden çok kolay avlanabilirler.

**Jalkehi:** İşte sakınılması gereken bir gemi. Sartha ve Drakhri'den daha yavaş ve ağır bir gemidir. Fakat kalın kalkanları ve güçlü silahları ile sizi kendisinden bezdirir.

**Grikath:** Kilrathilerin bence en etkili gemisidir. Ağırdır, yavaştır ama önünden hangi gemi ile saldırırsanız saldırın maksimum 3 atışta sizi büyük büyük babanızın yanına yollar. Kuvvetli kalkanlarda cabasıdır. Kilrathilerinde bu dört gemiden başka birden kaybolabilen gemileri vardır. (Hani Tiger's Claw'u yok eden gemiler) Bu gemiler bir ortaya çıkıp yok olduklarından hakkında bilgi edinilmek imkansız. Yalnız size şunu söyliyeyim ait rızda hızlı bir gemi yoksa bu gemilere karşı hiç bir şansınız yoktur. Gemiler açıklaması bu kadar. Sanırım hangi gemiyi nasıl savunacağınız ve hangi gemiye nasıl saldıracağın z hakkında bir fikriniz olmuştur. Şimdi birazda silahları tanıyalım ki bu öğrendiğimiz bilgileri yenileri ile birlikte pekiştirelim. *(Peki hocam-MAC)*

**SALDIRI SILAHLARI.**

**Dump Fire Missile:** Kilitlenmeden atılan bir füzedir. Yakın mesafelerden etkilidir. Hantal ve yavaş hareket eden gemilere karşı kullanılması şiddetle tavsiye edilir.

**Friend or Foe Missile:** Bu silahın en büyük özelliği haberleşme sistemleri bozulmuş her gemiye ister dost ister düşman olsun kilitlenebilmesidir. O yüzden ateşlemeden önce hangi gemiye kilitli olduğunuza bir bakmak sizin yararınıza olur. Menzili kısa bir füze olduğundan size en yakın gemiye kilitlenecektir. (Not: Bu füzeyi konfederasyona sızmış casuslar yok etmekte kullanabiliyorsunuz !)

**Heat-Seeking Missile:** Bu füzeyi kullanmanın en iyi yolu saldırmak istediğiniz düşman gemisinin arkasına geçip füzenin düşman gemisinin benzin deposuna veya motoruna kilitlenmesini beklemektir. Çoğu zaman hedef motor yada yakıt deposu olduğu için bayağı etkili bir füzedir. Fakat dikkatsiz kullanılmamalıdır. Bu füze iz yoluyla hedefini bulduğu için dost gemisini de vurabilir.

**Image Recognition Missile:** Bu füzenin çok iyi bir kilitlenme sistemi vardır. Bir kere hedefine kilitlendimi kilitlenme sistemi vurulana kadar veya füze vurulana kadar hedefin kaçmaz. O yüzden hedefe kilitlendikten sonra hemen değilde biraz yaklaşıp fuzeyi atmayı deneyin.

**Torpedo:** Kilrathilerin ağır yük gemilerine ve destroyerlerine karşı kullanır. Yok edilmesi çok zor bir silahtır ve hiç bir kalkan sistemi bu silaha karşı dayanıklı değildir. En önemli özelliği hedef geminin kalkanlarını tanımadan doğrudan gemini gövdesine işlemesidir. Kilitlenerek atıldığından uzak atışlardan etkilidir. Fakat ne kadar yakından atılırsa başarı oranınız o kadar yükselir. En etkili oldukları durum hedef geminin bütün savunma sistemini yitirdiği durumdur. Böyle anlarda o geminin tek atışlık işi kalmış demektir.

**Laser Canon:** En kuvvetsiz lazer topudur. Fakat çok seri bir şekilde atılabilirler. Yakın mesafelerden aynı noktaya devamlı atılırsa etkili olur. **Mass Driver Cannon:** Orta uzaklıktan etkili bir füzedir. Uygun kullanırsa orta derecede hasar verir.

**Neutron Gun:** Netron Gun lazer topları arasında en çok hasar verebilendir. Fakat kısa menzilli bir lazer topudur. Seri atılamamaları en kötü özellikleridir.

**Particle Cannon:** En gelişmiş lazer topudur. Neutron gun'a çok benzer. Uzak menzillere kolaylıkla bir neutron gun'in verdiği şiddette hasar verebilir. **Turrets:** Kısa menzilli toplardır. Daha çok ağır gemilerde bulunur. (Broadsword gibi) Çok seri atılabilirler ve torpedo saldırısına karşı etkilidirler.

**Anti-Matter Gun:** Bu silahlar yalnızca destroyerlerde bulunurlar. En önemli özelliği torpidolarda olduğu gibi kalkanları tanımadan doğrudan hedef geminin gövdesine işlemesidir. Seri atılamazlar. Düşman gemilerde de bu silahtan olduğundan ateş altında fazla kalmak zararlı olabilir.

**Phase-Transit Cannon:** Çok etkili bir silahtır. Hedefi ne olursa olsun tek atışta bitirir. Bu silah yalnızca büyük yük gemilerde bulunur. Bu lazer topuda torpidolar gibi doğrudan govdeye işler. Uzun menzillerden çok etkilidir. Kilrathilerin Sivar gemilerinde de bulunmaktadır.

**SAVUNMA SILAHLARI**

**Chaff Pod.** Bunlar size doğru gelen füzeleri şaşırtmak için kullanılan küçük ısı saçan yuvarlak toplardır. Son ana kadar saklayıp ölüm tehlikesi ile karşı karşıya olduğunuzda kullanmanızı tavsiye edilir. En uygun uzaklık roket ile hedef arasında 150 kps olmasıdır.

**Flak Cannon:** Bu lazer, büyük yük gemilerinde torpidolara karşı tek etkili olan silahtır ve iyi kullanılırsa çoğu zaman hayat kurtarır.

**Phase Shield:** En yeni teknoloji ile geliştirilmiş kalkanlardır. Torpidolar hariç her türlü silaha dayanıklıdırlar ve yalnız büyük gemilerde bulunurlar. Pilotların mutlaka kullanması gereken bir savunma silahıdır.

Eveeet, artık silahlarımızı ve gemilerimizi tanıdığımıza göre onları nasıl kullanacağımızı öğrenebilirsiniz.

**TAKTİKLER:**

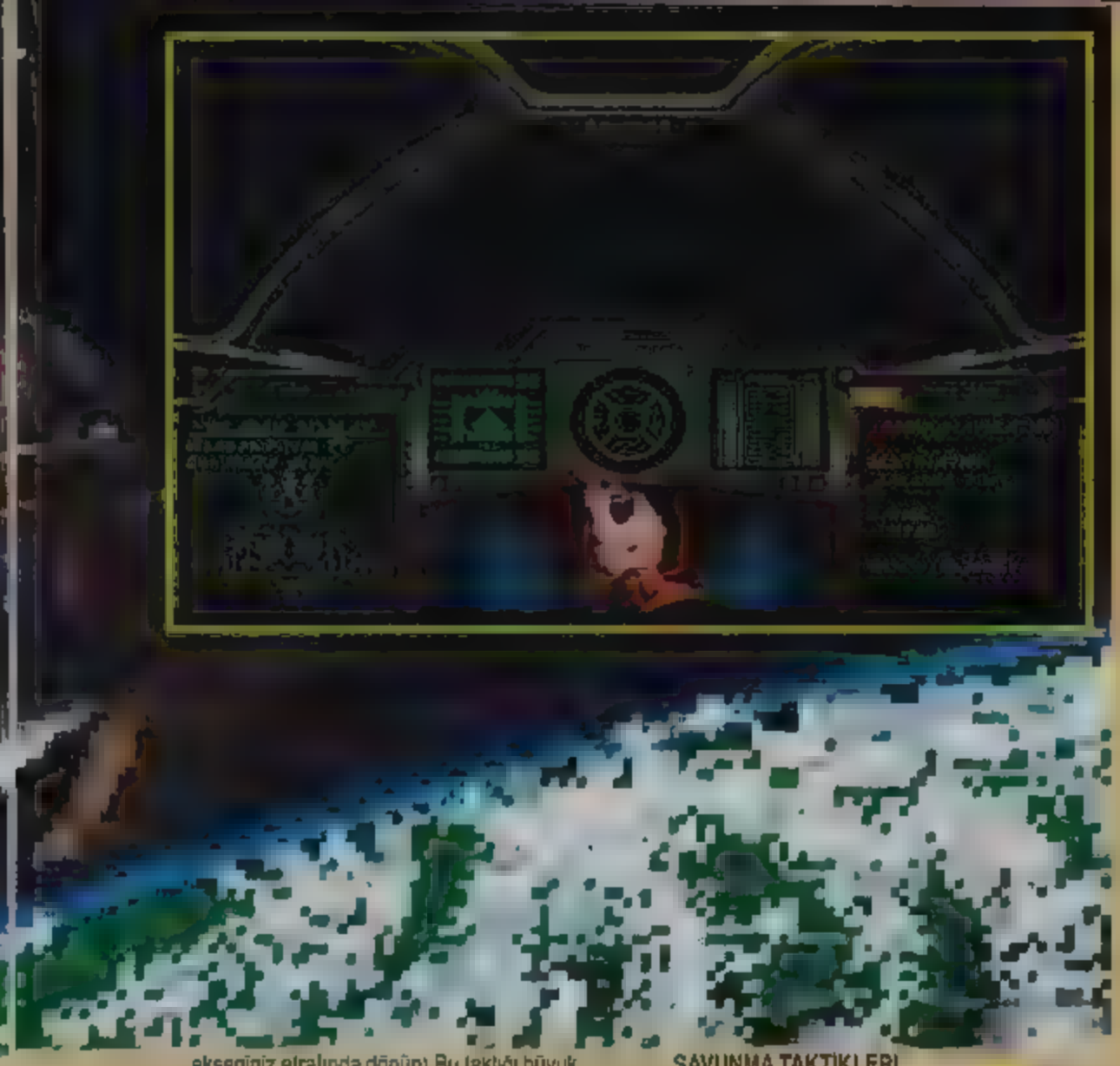
Wing Commander 2'2'de birincisinde açıkladığım taktiklerin kullanabilirsiniz ayrıca size aşağıda açıklayacağım yeni taktikler sağlam vuruşlar yapmanızda size yardımcı olacaktır. Taktiklerde silahlar gibi saldırı ve savunma olarak iki gurupta inceleyeceğiz.

**SALDIRI TAKTİKLERİ**

**Tight Loop:** Eğer geminizin kuyruğuna bir tak ıdıysa ve ondan roket yemeden kurtulmak istiyorsanız ilk olarak yerleşeceğiniz rotayı belirleyin. Daha sonra afterburner arını kullanarak yukarıya veya aşağıya doğru 360 derecelik bir dönüş yapıp düşmanın arkasına geçin ve sonra işini bitirin. Yalnız arkasına geçince işini çabuk bitirmeye bakın yoksa oda afterburnerlarını kullanıp sizden uzak aşar. (Bu taktik yalnızca hızlı gemilerde yapılınabilinir.)

**Sit and Kick:** Hedefinize doğru ilerlerken birden motorları kapatın ve ona bütün gücünüzle ateş açın. O size daha karşılık verecek kadar toparlanmadan 180 derecelik bir dönüş yapıp afterburnerları kullanın. (Not: 180 derecelik dönüşü yaparken motorlarınızı açmayın ve kendi

64'ler sayfa 40



eksenıniz etrafında dönün) Bu taktiği büyük gemilere karşı yaptığınız saldırılarda kullanmanızı tavsiye ederim

**Kick Stop:** İlk olarak 90 derecelik bir dönüş yapın (istediğiniz bir yöne doğru) ve durduğunuz rotada biraz ilerleyin. Eğer arkanızdaki size ateş edip vuramazsa hemen onun yönüne doğru 180 derecelik bir dönüş yapıp ona ateş açın ve şını

**Tail:** Önünüzdeki geminin kuyruğuna yerleştiğinizde uzaklığı 1000 metre olmasına dikkat ederek ona ateş açın ve kalkanlarını sıfırlayın sonra 1000 meter menzili olan her hangi bir füzeyle onun işini bitirin. Kilrathilerin gemilerinin arka lazer toplarının maksimum menzili 800 meter olduğundan bu taktikle hiç yara almadan onu yok edebilirsiniz

**Fish Hook:** İlk olarak gideceğiniz yeni yönü karalaştırın ve sonra o yönün ters tarafına doğru 90 derecelik bir dönüş yapın. Döndükte sonra döndüğünüz yönün ters tarafının yukarı çaprazına doğru 180 derecelik başka bir dönüş yapın

**Sit & Spin:** Motorlarınızı tamamiyle durdurun sonra önünüze geçen gemileri avlayıp geminize 180 derecelik yukarıya veya aşağıya doğru bir dönüş yaptırın

**SAVUNMA TAKTİKLERİ**

**Wait.** Bir bölgedeki bütün düşman gemilerini yok ettiğiniz zaman diğer nav point'e geçmeden önce kalkanlarınızın 50 kadar düzelmesini bekleyin

**Roll:** Eğer arkanızda bir size lazer ateşi açmışsa "Ins" ve "Del" tuşları ile kendi eksenınız etrafında dönün

Taktikler bu kadar. Onları kullanırken yanlızca yukarıda yazan kurallara uymayıp kendinizden de hareketler katarsanız daha başarılı olursunuz. Yani illa benim verdiğim taktiklerin dediklerini yapmak zorunda değilsiniz. Hem böylece yeni taktiklerde bulmuş olursunuz. Ayrıca iki taktiği arka arkaya yapmakta size bazı önemli başarılar kazandırır. (Mesela ilk olarak Tight Loop yapıp sonra Tail yapmak yada önce Tight Loop yapıp sonra Kick Stop yapmak)

Şimdi birazda Wing Maninizle (Kanat Adamınız) yaptığınız muhhabetin ne anlama geldiğine bakalım

**HABERLEŞME SİSTEMİ:**

Geminizle uzayda uçarken "C" tuşuna bastığınız anda sağ ekranda karşınıza çıkan haberleşme komutları yanınızda uçan Wing Maninizle konuşamanızı ve gerektiği anda size yardıma gelmesini sağlıyor. Bu komutların anlamı kısaca şöyle

**Break and Attack:** Wing Maninizin sizi korumayı bırakıp düşman gemilerine serbestçe saldırmasını sağlayan bir komuttur

**Keep Formation:** Kendi başına saldırmak isteyip sizden "Break and Attack" komutunu bekleyen kanat adamınız n bulunduğu pozisyonda kalmasını sağlayan komuttur

**Form on My Wing:** Break and Attack komutu verdiğiniz bir pilotu siz korumak için yanınıza çağırmakta kullanılan komuttur

**Return to Base:** Kanat adamınızın kalktığı uzay üssüne dönmesini sağlayan komuttur. Eğer kanat adamınız bu emri kabul ederse yanlız başınıza savaşmak zorunda kalırsınız

**Help Me Out Here.** Üzerinize hücüm eden düşman gemilerinden kurtulmak için kanat adamınızı yardıma çağırmakta kullanılan komuttur. Size saldıran gemilerden kurtulamıyacağınızı anladığınız anda bu komutu hiç tereddüt etmeden kullanmanız sizin yararınıza olur

**Attack My Target:** Sizin evvelden kitlediğiniz her hangi bir hedefe kanat adamınızda saldırmasını sağlayan komuttur. Ana gemiden yok etmenin tek yolu bu komutu kullanmaktır.

**Keep Radio Silence:** Kanat adamınızın sizinle yaptığı radyo bağlantısını kesmesini sağlayan komuttur

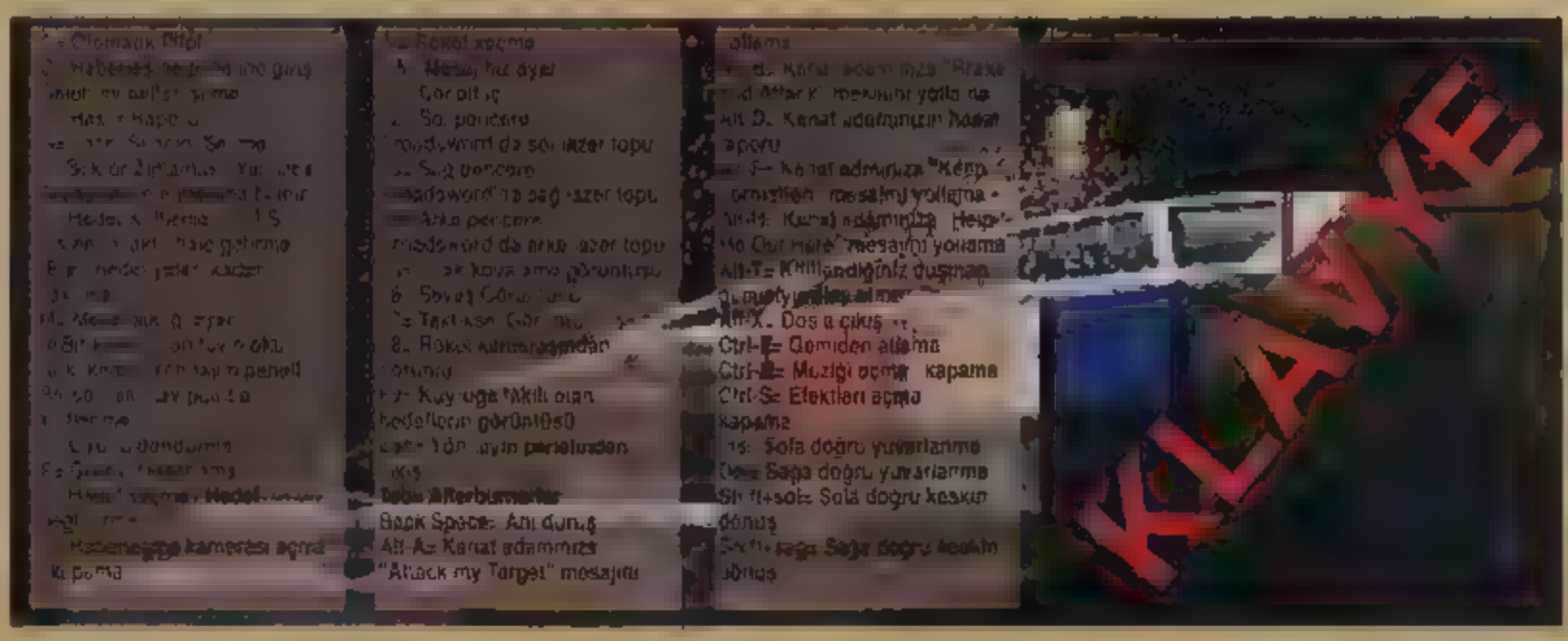
**Broadcast Freely:** "Keep Radio Silence" komutunu ortadan kaldırıp kanat adamızın sizinle olan radyo bağlantısını tekrardan açmasını sağlayan komuttur

**Never Mind:** Yanlışlıkla haberleşme menüsüne girdiğinizde bu menüden çıkmanızı sağlayan komuttur. Ayrıca Nirvananın son albümünün adıdır. Teknik bilgiler bu kadar. Uzay üslerine inmek veya büyük bir gemiden her hangi bir şey almak veya vermek için (Yakıt gibi) önce onunla kontak kurup yapacağınız şey için izin isteyin eğer izin verilirse afterburnerları kullanmadan tekrar ediyorum afterburnerları kullanmadan o gemının her hangi bir noktasına yaklaşın.

Bu yazıda böylece sona erdi. Wing Commander 2 kim nederse desin bence mükemmel bir oyun 92'nin oyunu olmaya aday ve bence bu ödülü rahatlıkla alır. Fakat her ne kadar mükkemmel bir oyun olursa olsun bazı küçük hataları var. Mesela madalyaların kaldırılması. Wing Commander 2, 1 de bulunan son derece güzel patlama sahnelerinin yerlerini yumurta kırılması gibi vasat patlamalara bırakması gibi. Birde en önemlisi benim ve bütün PC camiasının büyük şikayeti yer görevleri yine koyulmamış. Ayrıca savaş ve kalkış sahnelerindeki müzikler Wing Commander 1 deki müziklerle tamamen aynı. Bu konudaki şikayet ve isteklerinizi aşağıdaki adrese yazın.

**METİN SOREF**

Origin System inc
PO Box 161750 Austin Texas



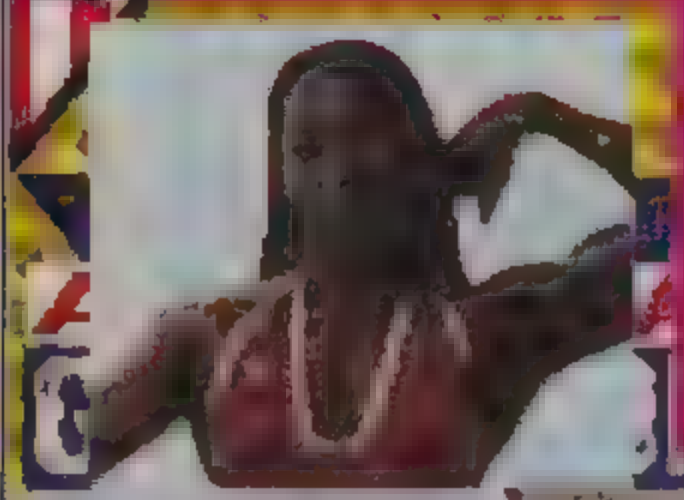
Televizyon ekranlarının ilgiyle izlenen spor yarışma programlarından American Gladyatörlerini bundan böyle bizde insan gladyatörlerle karşılaşmadan kolumuz karşısında güvenli bir şekilde oynayabileceğiz Hollywood studyolarına gitmeden bunu yapmanın en kısa yolu ise bilgisayarcınızdan iki disketlik American saygıdeğer gladyatörlerimizin dijitize edilmiş toplu bir resmi çıkıyor Ardından bu çam yarmalarının(hepsi birbirinden beter) ayrı ayrı özelliklerini ve profesyonel oldukları da ları tanıtan bir bölüm var.Buradaki grafiklerde oyundan sonra bıkıyor ve bu bölümü geçmek istiyor fakat programcılar iyice kazınsın diye böyle bir iyilik daha hızlı geçebiliyoruz

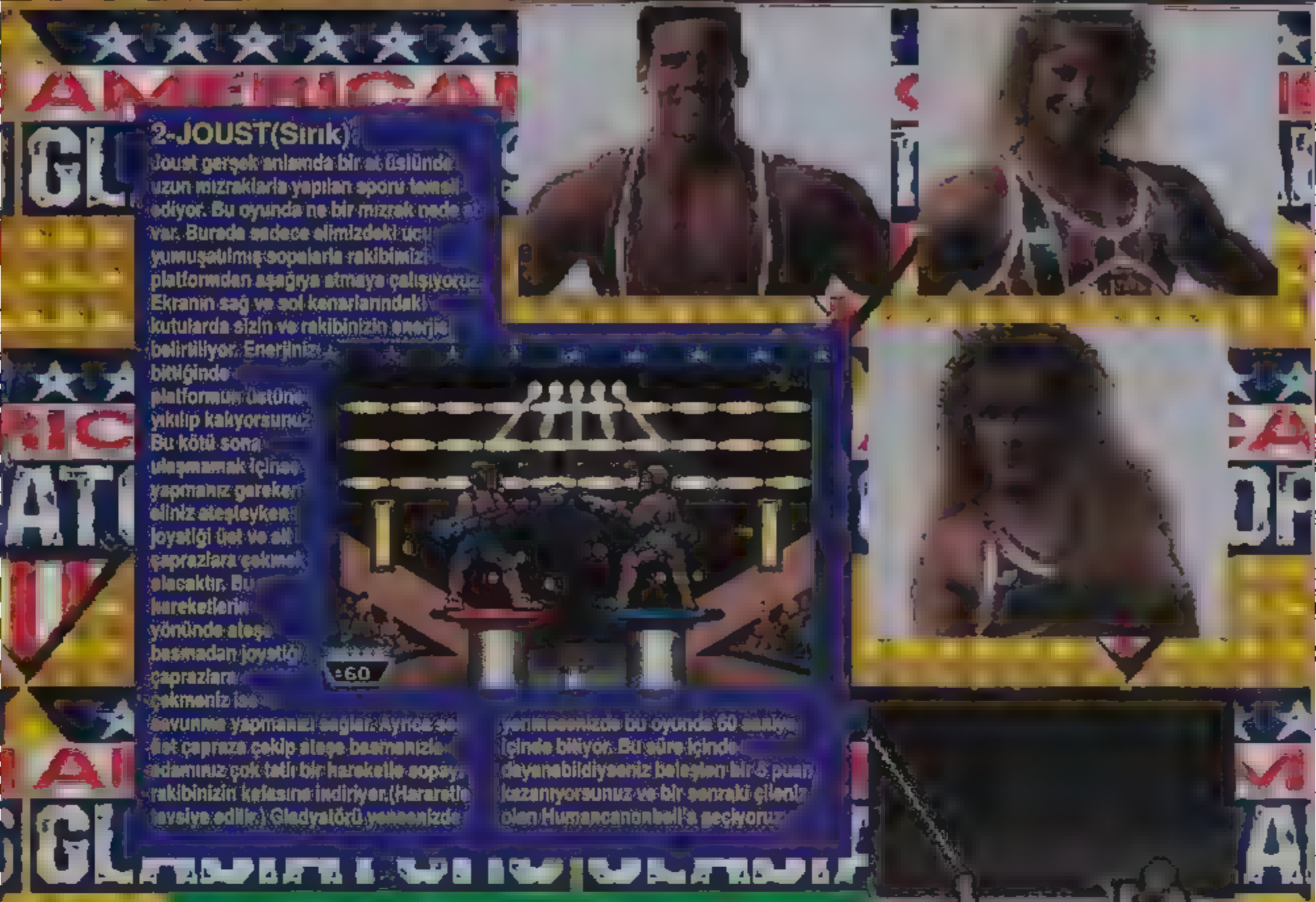
Bunların ardından karşınıza gelen küçük bir karşıya oynayabiliyor veya Tournament seçeneğiyle sekizerlik gruplar halinde eleme usulüyle bir turnuva düzenleyebiliyorsunuz Eğer Head to Head'i seçtiyseк bilgisayar bize yarışmaya erkek veya kadın olarak katılıp katılmayacağımızı soruyor Yarışmayı televizyondan izlediyseniz bir erkek oyuncuya rastgele kadın bir gladyatör düşmediğini bilmeniz gerekir. Böylece erkek oyuncu seçersenиz erkek kadın karakter seçersenиz kadın gladyatörlerle dövüşüyorsunuz. En sonunda oyuncularınızın ismini girip oyuna geçebiliyorsunuz. Tournament'da işler biraz karışıyor. Turnuvaya en fazla sekizi kadın sekizi erkek olmak üzere 16 kişiyle katılabiliyoruz Oyuncunun cinsiyetini seçip ismini girdikten sonra çıkan yeni bir menüden Another Player'la başka bir oyuncunun adını girebiliyorsunuz Yeterli oyuncuyu ayarladıktan sonra Go On! seçeneğiyle çekilen kuraları görebiliyorsunuz yarışıyorlar. Oyunun bence fazla bir özelliği yok. Ama spor oyunlarından ve yarışmalarından hoşlanıyorsanız almanızdan bir zarar gelmez Şimdiden size hepinize iyi şanslar

**METE&BUĞRA AKBIYIK**

## 1-ASSAULT(Saldırı):

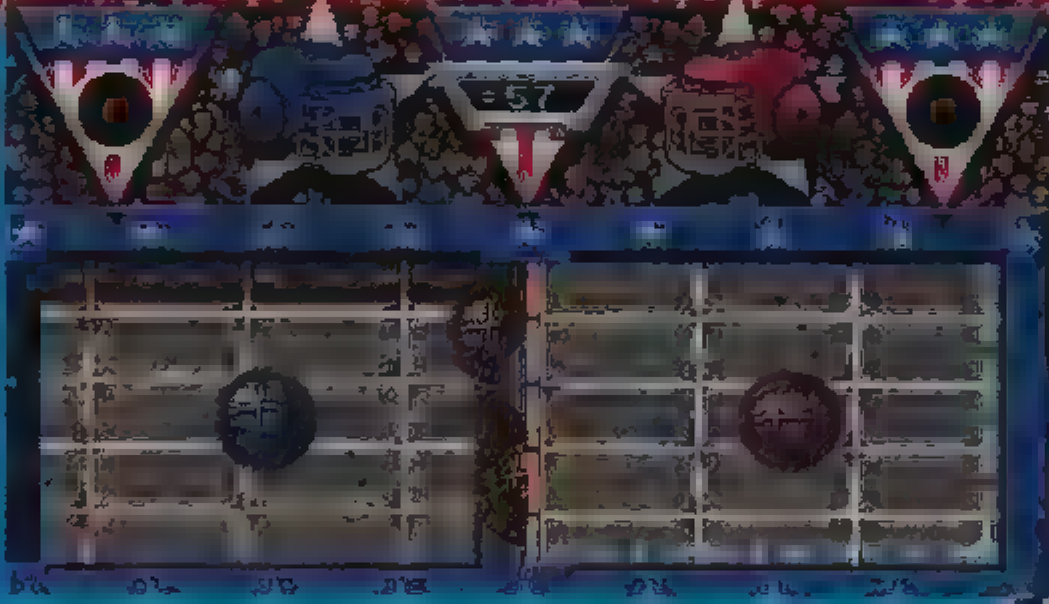
Bu bölüm televizyonda seyrettiğimizden hiçbir farkı yok Bu bölümdeki rakip eğer siz ise siz saatte 130 kilometre hızla giden tenis toplarına vurmaya çalışmanın ehli bir gladyatör ve aşılması zor bir yol Fakat sizinde elinize kolunuza bağlı değil Buradaki mavi silahlar hem sizi korur hemde rakibe atılacak bir atış ile silahlar bombalıdır Burayı geçmeniz için yapmanız gereken mavi silahlardaki silahları gladyatorun üzerinde bulunan hedefe vurmak Eğer bu silahlarla hedefe vuramazsanız bir sarısınız daha kalıyor Buda gladyatorun attığı toplardan kaçarak Exit yazan kapıdan dışarıya çıkmak Fakat unutmamanız gereken tüm bu alan arasında sarsınızı denemek olacaktır Aksi takdirde kaç dakika kalırsanız bile oyunu kaybediyorsunuz Hedefi vurmak için renk olarak mavi silahlardan birinin karşına gelip ateşe basıyorsunuz Şimdi başka bir ekrana geçmiş olduk Burada ekranı arkadan görüyorsunuz Ekranın sol alt köşesinde ise kalan zamanınız belirtilmiş Bir sanyeye bir atış değerinde olduğunu unutmayıp oyuncunuzu silahın önüne getiriyor ve space tuşuna basıyoruz Ekranın sağ üst köşesinde x ve y koordinatlarına ayrı ayrı artı şeklini joystiğinizle hareket ettirerek hedef ile aranızdaki mesafeyi tahmin ederek ölçtükten sonra iki çizginin kesiştiği noktaya ayarlayıp ateşe basıyor ve topu rakibimizin üzerindeki hedef tahtasına yolluyoruz İlk atışta başaramazsak bunu diğer sağır akımlarda deniyoruz Eğer hedef tahtasını vurursak beş puan alıyoruz Buradan bir sonraki yarışma olan Joust a yani sırık dövüşüne geçiyoruz.




2-JOUST(Sırık)
Joust gerçek anlamda bir at üstünde
uzun mızraklarla yapılan sporu temsil
ediyor. Bu oyunda ne bir mızrak nede
var. Burada sadece elimizdeki uçu
yumuşatılmış sopalarla rakibinizi
platformdan aşağıya atmaya çalışıyoruz
Ekranın sağ ve sol kenarlarındaki
kutularda sizin ve rakibinizin enerji
belirtiliyor. Enerjiniz
bittiğinde
platformun üstünd
yıkılıp kalıyorsunuz
Bu kötü sona
ulaşmamak için
yapmanız gereken
eliniz ateşleyken
joystiği üst ve alt
çaprazlara çekmek
olacaktır. Bu
hareketleri
yönünde ateş
basmadan joystiği
çaprazlara
çekmeniz ile
savunma yapmanızı sağlar. Ayrıca se
üst çapraza çekip ateşe basmanızla
adamınız çok tatlı bir hareketle sopay
rakibinizin kafasına indiriyor.(Hararetle
tavsiye edilir.) Gladyatörü yenmeseniz
yenmeseniz bu oyunda 60 saniye
içinde bitiyor. Bu süre içinde
dayanabildiyseniz beteşten bir 5 puan
kazanıyorsunuz ve bir sonraki çılgın
olan Humancanonball'a geçiyoruz
:60
3-HUMANCANONBALL(İnsan topu):
Bu oyun en baba bölüm erden b ri Çunku burada g adyatörler sizin değil siz
onların can na oku yorsunuz Amac nız ise yuksek b r platformdan aşagıya
tarzanımsı bir şekilde atlayarak sizden daha kucuk bir p atformun uzerinde duran
gladyatoru bir tekme darbes y e aşagıya dusurmek Bunun içinde hakemin
duduğunu duyar duymaz ateşe basıyoruz. Ekranın uzerinde bu unan ve h zınız
belirten dikdortgenlerden solda duranı yavaşça doluyor Ard ndan sagdaki
dolmaya başlıyor Bu d kdörtgen yarısındayken ateşe tekrar bas p hız andırmayı durduruyor ve sa anmaya bas yoruz. Hızla
aşagıya ın yoruz ve karşımıza gladyatör çıkıyor Platformun ortasındeyken hemen ateşe basıp joystiğ sağa çek yoruz ve
gladyatör so uğu yerde al yor Fakat hız az yapdıysanız gladyatör sadece geriliyor ve aşagıya dusmuyor Eğer çok hızlı
atlarım diyorsanız o zamanda faz a hızdan gladyatoru ıskalıyorsunuz. Bu bolumde atlama hakk nız gerçekteki gibi 3 tane
degil Bir atlayıştan sonra diger bolum The Wa l a geçiyoruz
:19

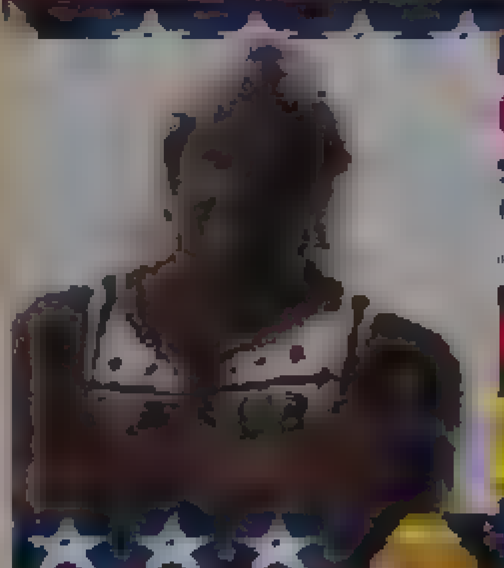
## 5- ATLASPHERE:

[illegible] görmediğimiz oyunlardan biri. Burada oyuncular ve gladyatörler ayrı ayrı topların içine girerek dikdörtgen [illegible] Oyun alanında üst, alt, sağ ve sol köşelerde birer kale bulunuyor. Siz 60 saniye içinde gladyatörlerin toplarından kaçarak kalelerin ortalarına girmeye [illegible] gereken şey bir kaleye girip de puan [illegible] yararlanabilmek için ikinci bir kaleye [illegible] geçiyoruz



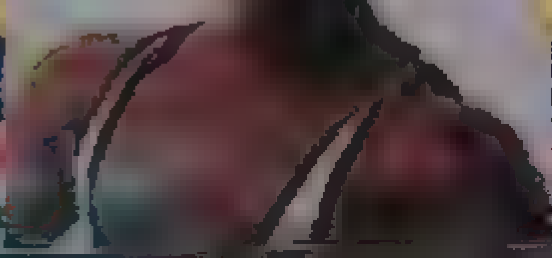
## 6- POWERBALL (Kuvvet topu):

İşte oyunun en kolay bölümlerinden birisi. Burada yapmanız gereken ekranın üstünde ve altında bulunan topları, sevgili gladyatörlerimize yakalanmadan orta bölümdeki deliklere atmak. Yalnız topları sırasıyla bir üstten, bir alttan almanız gerekiyor. (Topları almak için yanlarına gelip ateşe basmanız yeterli olacaktır.) Bu bölümde gladyatörler fazla sorun yaratmıyorlar. Onlara yakalanmamak için sahanın yanlarından gitmeye çalışın. Bu genellikle işe yarıyor fakat sizi yakaladıkları zaman direk yere yapıştırıyorlar. Deliklere elinizden geldiğince fazla top atmaya çalışın. (Bunun için de yüzünüzün baktığı tarafa ateşe basmanız yeterli.) Buradan alacağınız puanların rakibinizi eleyip tur atlamanızda büyük katkıları olabilir.



## ELİMİNATOR (Eleme

[illegible]



# Aradığınız her oyun....

# İhtiyacınız olan her Bilgisayar...

# BİZDE VAR!!!

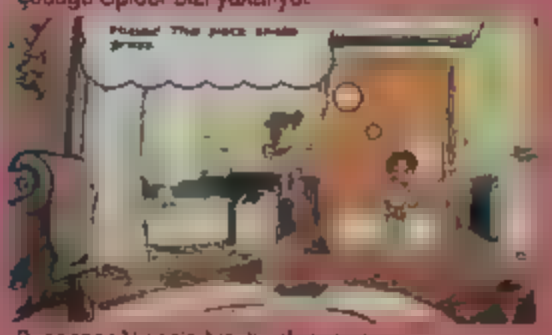
## BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

ŞEHİT ASIM CAD. NO:51 DAİRE:6 BEŞIKTAŞ,ISTANBUL
TEL:160 82 11 FAX:159 70 62

Evet eğer bir adventure hastasıysan z bu oyunu oynamak için ya harddisk veya external drive alacaksın z ya da 200 defa disket değiştirmeye razı olacaksınız. Çünkü 12 disketlik Dynamix'in Xilly Beamish'i geldi (On iki disk!! Eğer external drive'ınız varsa 2 diski oyun boyu ona takın Bu disk startup diski.) Neyse lafı fazla uzatmayalım ve oyuna geçelim Bir kere oyunda tamamıyle çizgi film grafikleri kullanılmış Ama kesinlikle esprileriyle Larry'le, animasyonlarıyla Space Ace ile yarışır(Ağırlığı ile de kağnı arabasıyla) Hemen oyunun kumanda şeklini anlatayım: Hiç yaz yazmıyor, komut seçmiyoruz Sadece pointerım z ekranda dolaşıp, ok değişince bir şey yapabiliyoruz.(Okun değişeceği yerleri tab tuşu ile görebilirsiniz ) Ok exite dönüşünce o ekrandan çıkarız okun biçimi değişince eşya alabilir ya da fiili bir iş yaparız. Sağ butona basarak büyüteçle etrafı incelersiz. Bir eşyayı alınca bunu Willy'in çantasına bırakmalıyız. Esc ile ana menüye gelip bilgi alır veya Save-Restore yaparız Inventory ekranında zaman geçirebilirsiz Ayrıca Willy yaptığı hareketlere göre ailesinin ona karşı olan kızgınlık göstergesini yükseltir veya alçaltır. Eğer derece dolarsa bız asker okula yollarlar kı buda oyunun sonu olur (TROUBLEMETER

Oyunda amacımız çok sevdiğimiz Nintan şampiyonasını kazanmak için gereken 2500 doları bulmak Frumplonu pislikten kurtarmak ve ilerde başımıza açacağımız dertlerden kurtulmak Oyun okulun son gününde okul müdürünün konuşmasıyla başlıyor. Ama Herny (Willy nin kurbağası ) kürsüye sıçrayıp adamın peruğunu alıyor. Ve Willy derse giriyor ve oyunun kontrolü bize geçiyor Willy dersle pek ilgilenmiyor ve Nintan şampiyonasını düşünüyor fakat Ms Glass bize ne söyledim ben şimdi diye soruyor

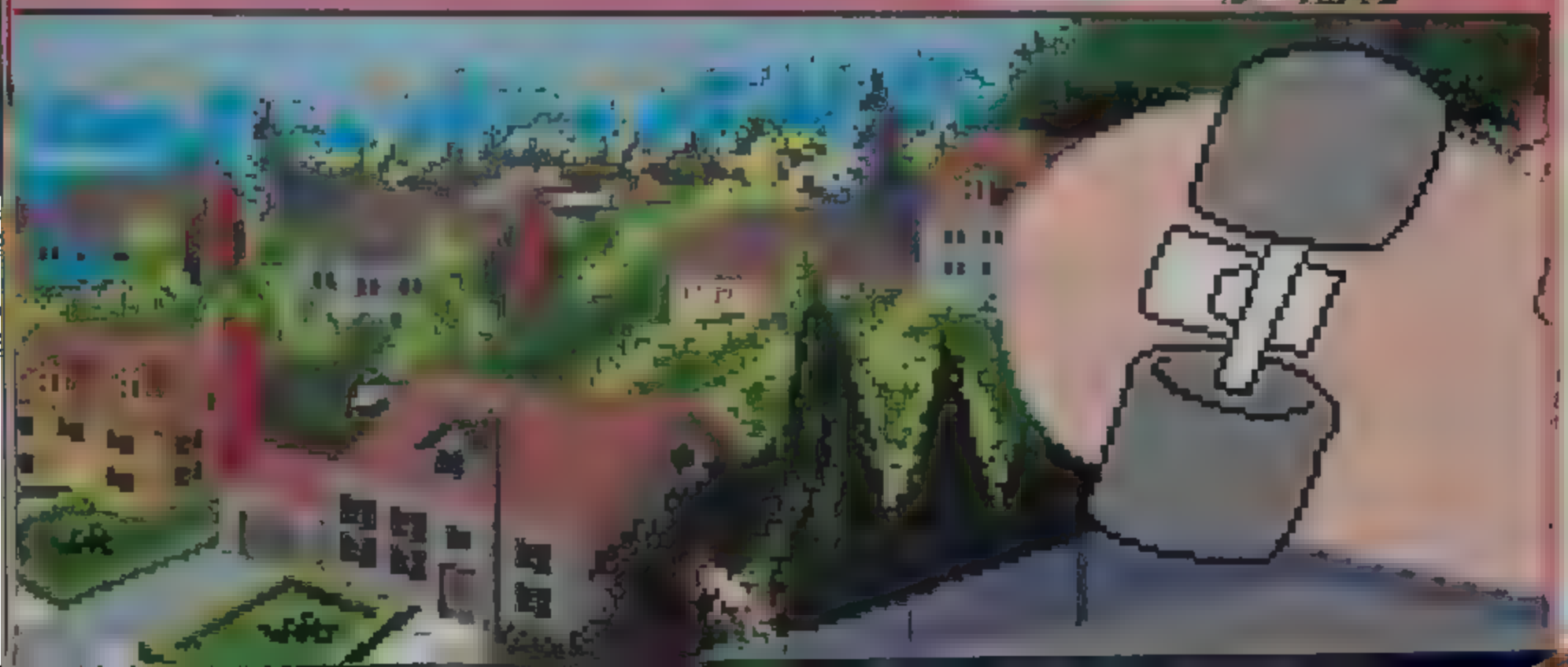
Heman I. seçeneği seçiyoruz fakat karnemize "C" gelecek ki bu da babamızın pek hoşuna gitmez Babamızın bize yarışma için izin vermeyeceğinden korkuyoruz Bu sırada Herny nin sesi duyuluyor bunu 3. seçenek ile savuşturuyoruz. Şimdi yazmamız gereken bir kompozisyon var fakat dışarı çıkmamız lazım Heman masamızı açıyor ve beyaz tebeşirle tahtayı alıp kendimize izin hazırlıyoruz (Inventory de ikisini birbirine klikleyin.) Dışarı çıkıyor ve bunu koça gösteriyoruz Tuvalete girince okulun serseri çocuğu Spider bizi yakalıyor



2 seçeneği seçip bizi bırakması için ona elektronik oyunumuzu veriyoruz. Eğer vermezsek revire gidip sınıla gen dönersiz Ve daha geç okuldan çıkarız Artık okul derdi bitti ...(Tabı çıkışı seçince )

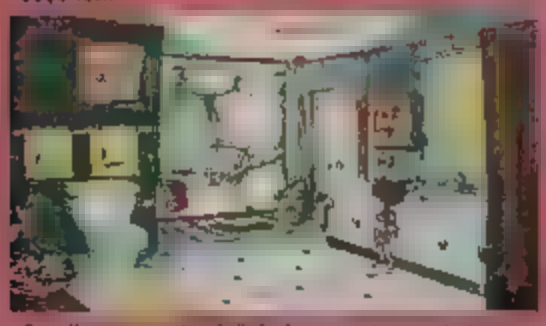
## DAY I

Şimdi evimizin kapısı önündeyiz, karnemizi alabilirsiz veya direkt içeri girersiz



Her seçenekte de büyükbabamız (kendisi hayalettir) bize öğüt verecek. Eğer kameramızı almazsak veya onu göstermezsek sadece bilgisayarımızın anahtarı gidiyor ama göstermezsek troublemeter yarıya yükseliyor en yüksek kameyı hiç ellememek. Anahtarı ilerde geri alacağız. Eve girince köpeği gezdiriyoruz ve telefon mesajlarını dinliyoruz. Sonra mutfağa girip annemizle konuşuyoruz.

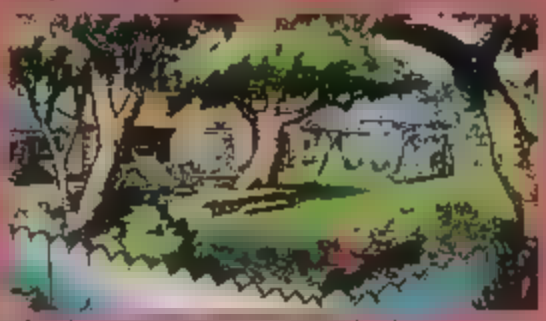
Önce kardeşimizle oynama seçeneğini seçiyoruz. Kardeşimiz yüksekiere uçmak isteyince reddedip mutfağa geri dönüyoruz. Sonra annemize yardım ederken elimiz kesilince üst kattaki banyoya gidip dolaptan elimizi germ away ve bant ile sarıyoruz.(En acımasız seçenek)



Şimdi ninjalar çalışabilir babamızın tren setiyle oynayabiliriz.(Tavan arasında) Fakat trenleri çarpıştırmamak çok zor bu yüzden ninjaları oynadıktan sonra büyük kardeşimizin odasından gündüğünü alıp tartışmı 30 birim çoğaltıyoruz the he, Gündüğü alınca buyukbaba uyanıyor fakat aldırmıyoruz

Artık annemiz bizi yemeğe çağırana kadar vakit geçirebiliriz. Annemiz çağırınca aşağı iniyor ve yemek odasına gidiyoruz. Babamız gelince kameyı aldıysak gösteriyoruz almadıysak zaten o biliyor ve ninjaların anahtarını ablamıza veriyor

Bu arada Tootsweet reklamı çıkıyor (bunlar başımızın derdi olacak) Bu şirket nehri kirletiyor Neyse bunları daha sonra anlayacağız Şimdi köpeğimiz yemek isteyecek veriyoruz ve odadan çıkıyoruz. Şimdi bir demo ile Tootsweet'in sahibinin planları anlatılıyor. Kontrol bize geçince odamızdan kavanozu alıp oturma odasındaki babamızla konuşuyoruz. Bahçeyi biçmeyi kabul edip 2 dolar alıyoruz



Şimdi ninjaların anahtarını geri almalıyız. Annemiz kardeşinin şampuanını ver deyince ablamızı böyle savunmasız bir anında yakaladığımızın gözlerimiz parlıyor. Hemen banyoya gidiyoruz ve şişeyi ona veriyoruz ve hemen plan-mızı uygulamaya koyuyoruz. Kızların baş düşmanlarından olan kurbağamızı banyoya kilikliyoruz. Ablamız dehşet çığlıkları atarken biz de fırsattan iftifade edip anahtarı alıyoruz. Bu anahtar bizim canımız Aslında defterle

değiştirebiliriz ama defter ikinci günde hazır olacak.

Sonra yatma vakti gelince yatağa girip uyuyoruz. Bu arada babam zıştan çıkarmış ve 40 yaşında işsiz ne yaparım diye düşünüyor. Ailede herkesin planları yatıyor. Kardeşimiz erkek arkadaşıyla tatil çıkamayacağı için uzulurken biz ninten yarışmasına gidemiyoruz ve asıl macera şimdi başlıyor.

## DAY II

Sabah kalkınca hemen aşağı kahvaltıya iniyoruz. Masaya oturduktan sonra Brianna (küçük kardeşimiz) ve köpeğimiz (Duffy) bizden kahvaltı istiyorlar.

İkisine de istediklerini veriyoruz. Yoksa troublemeter yükselir) Sonra babamızın

gazeteden iş aradığını görüyoruz. Bir şey var mı diye sorunca bize Toolsweet'in gazeteden eleman aradığını ve baş vuracağını söylüyor. Hemen telefon ediyor ve sonra Humiplord'la konuşuyor ve ertesi sabaha randevu alıyor. Bu arada televizyonda röportajlar, reklamlar ve büyük kurbağa yarışmasından bahsediliyor. Bu kurbağa yarışmasını Toolsweet düzenliyor ve birinciye 25000 ikinciye 2500 dolar veriyor. İşte ninten yarışmasına katılabilmek için bir fırsat eğer I. veya II. olursak ninten şampiyonasına

girebiliriz. Gordon (babamız) bize Grange Reven yıkarsak 5 dolar vereceğini söylüyor.

Hemen kapının önündeki arabayı yıkıyoruz Şimdi evimizin yukarısında bulunan meydanda reklamda sözü edilen Slam Dunk kolasından alıyor ve haritanın kuzeyİndeki exiten çıkıp polisin olduğu havuza geliyoruz Burada havuzdan vapur jetonlarından birini alıyor ve kulubenin olduğu exite çıkıyoruz.

Burada lotto makinesinin içinden lotto biletini alıp evimizin yanındaki ağaç eve geliyoruz

Burada arkadaşlarımız Dana (çok özel) ve Perry var Dana bize evelsi gün ödünç aldığımız Biffe-man mizah dergisini geri veriyor bu ilerde lazım olacağından hemen alıyoruz Şimdi Perry'le konuşun cikletten çıkan ünlü bezbolcu resmini almaya çalışıyoruz Ancak Perry bize Tiffany'nin günlüğü karşılığında onu veriyor Fakat Dana bize kızıyor Birden Dana'nın kurbağasının gördüğünüz ve Horny çıkarıyorAklımıza bir fikir geliyor eğer Gigi (Danan n kurbağası) kurbağa yarışmasına girmeyi kabul ederse Horny nin de şansı artabilir Fakat Dana bu fikri tutmuyor ve Gigi'nin şov kurbağası olduğunu yarışmayacağını söylüyor ve pizzacıya gitme kararı alıyoruz

Pizzacıda bir fotoğrafçı bize resim çekmek istemişiniz diye soruyor hemen kabul ediliyoruz ve bir dolarımız gidiyor. Az sonra Willy'nin yaptığı bir hata yüzünden başı Spiderla (gene o) derde giriyor. Konuşma seçeneklerinde "Lemme go" ile başlayan cümleyi seçip luvalete gidiyorsunuz ve boyacı ile konuştuktan sonra sigara içilmez yazısını çöpe atıyoruz (Spider'a tuzak) Az sonra Spider geliyor ve ona bir şey verebileceğimizi söyleyip Dana dan aldığımız comic dergiyi verip hemen pizzacıdan uzaklaşıyoruz. Ama Spider luvalette sigara içince uzaya doğru yola koyuluyor (İntikam,

Arkadaşlarımız ile ağaç eve dönünce kurbağamıza pratik yapturma kararı alıyoruz ve havuzlu meydana geliyoruz Gigi sayesinde kurbağamız askıdan alladığının3 katını atlıyor Fakat zıplama şampiyonu olan Turbo Frok'un rekorunu geçemiyor eğer Slamdunk kolayı kurbağamıza verirsek inanılmaz bir atlayış yapıyor fakat yarışta bunu kullanamayız çünkü bu doping sayılıyor

Biraz pratikten sonra lotto biletini aldığımız yere gidip kulübedeki kız ile konuşuyoruz. Sonra da resim ve parayı ona veriyoruz Oda bize resmi bir T-Shirt'e basıp geri veriyor.

Bu T-Shirt'i ağaç evdeki Dana ya verince çok seviniyor ve ertesi günkü kurbağa yarışmasında bize yardım etmeye karar veriyor Artık eve gidip dinlenebiliriz (Anahtar bulmacayla kullanacağız.) Şimdi saati yavaş yavaş ileri alabiliriz akşama doğru annemiz bizi aşağıya çağıracak.(Macera başlıyor) Aşağıda annemizin yanında çocuk bakıcısı Alicia'yı görüyoruz. Annemiz bize bu akşam barbeküye gideceklerini ve bize Alicia'nın bakacağını söylüyor ve o ne derse yapmamızı söylüyor İstemiye istemiye kabul ediyoruz Önce mutfağa oradan da yemek odasına gidiyoruz. Alicia bize kurtlar yapmış.(Sağolsun)

Bizde tabakları ona fırlatınca gerçek kişiliğine bürünüyor.(Vampir oluyor zaten de bizim gibi birinin bakıcısı vampir olmalı ) Biz kahramanca Bnanna'yı sakınıyor (her ne kadar gıcık bir velet olsa bile yine de bizim kardeşimiz, onu kurtarmamız gerek) ve ne yapabileceğimizi düşünüyoruz. Şu anda oyunda yapabileceğimiz üç şey var fakat bunları sırasına göre yapmazsak öleriz bu yüzden önce üst kattaki banyoya giderek dolaptan saç spreyini alıyoruz ve iki dela sağ bulona basarak hedef imlecimizi çıkarıyoruz. (Burası biraz Operation Wolf gibi birşeyler oluyor, ya da daha doğrusu Beast Busters) İmleci vampire klikleyip onu saç spreyi ile sersemletiyoruz.sonra soldak. Bnanna'nın odasından oyuncak farsyi masaya fırlatıyoruz.(İki dela sağ bulona basınca çıkan hedefi vampire nişan yoruz

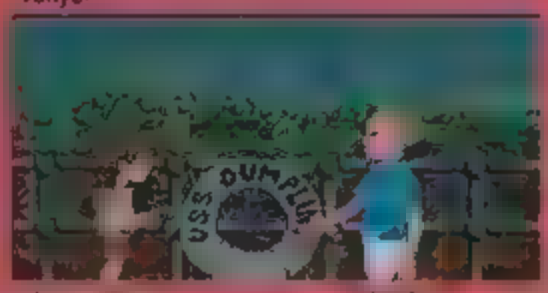
Bundan sonra annemiz bizi yatağa yatırıyor ve olanların bir kabus olduğunu söylüyor.(İnanmak size kalmış.)

## DAY III

Sabah kalkınca bu günün kurbağa yarışmasına katılmak için son gün olduğunu hatırlıyoruz. Hemen kaydımızı yaptırmaya karar veriyoruz lakat çıkmadan önce dişlerimizi fırçalamak için musluğu açınca musluktan çamur aktığın görüyoruz.(Tootsweet'in işi) Aşağı iniyoruz ve annemiz ile kardeşimiz arasındaki dünkü sürücülük hakkındaki tartışmasını duyuyoruz. Biz hemen kahvaltı etmeden dışarı çıkıyoruz bu arada demoda babamızın halkla ilişkiler işine atıldığı öğreniyoruz

Leona babamıza ertesi gün işe gelmesini söylüyor. Biz kontrolü alınca jeton aldığımız havuzun oraya gidiyoruz Burada halk Tootsweet'i protesto ediyor. Gerçekten de bütün nehir pislik içinde (burada da öyle ama kimse protesto etmiyor)

Biz fanbota biniyoruz ama bir adam bilet soruyor burada ona bezbolcu resmini veya jetonu verebiliriz. Gemi seyahati bir demo olarak anlatılıyor Demoda bir Japon turist ailesi fotoğraf çekmek için yardım istiyor Willy de onlara yardım edince ailedeki büyükbaba Willy'yi çok seviyor ve ona gerçek ninja yıldızı ve bombası veriyor




(Adam ninjamı ne neyse, bunu yakında öğreneceğiz ) Karşı kıyıya varınca turistlerle ayrılıp sol alttaki tootsweet binasından katılım formu alıyoruz.(Gişeden) Sonra yukardaki taverna bar karışımı yere gidiyoruz. Fakat kapıdaki goril (ray) içeri girmemize izin vermiyor.

Bir kaç kez deneyince bu civarların ünlü çetesi CRIPES geliyor ve şarkılarını okuyorlar(Şarkıları da en az tiplen kadar komik). Şimdi bu korkunç çeteyi altedeceğiz. Biraz sonra ray bize boru anahtarını belki bir yararı dokunur diye veriyor Bizim aklımıza büyükbabadan aldığımız bomba geliyor hemen onu çetenin üzerine kliklıyoruz Dumanlar kaybolmadan boru anahtarını itfaiye musluğunda kullanıyoruz ve onlar banyo yaparken kaçıp form aldığımız yere geliyoruz.

Burada sevgili japonlarımız var onlara "They are gonna clobber me" diyoruz ve eğlence başlıyor Turistler ninja oluyorlar (böylece adamın ninja olduğunu anlıyoruz) çeteyi yeniyorlar ve sonra birlikte yemek yiyoruz ve bizi limonlarıyla evimize bırakıyorlar. (Espriler mükemmel) Bizde ayıp olmasın diye yatıp uyuyoruz.

## DAY IV

Bu gün çok önemli bir gün. Sabah erken kalkıp çamurlu su ile yıkandıktan sonra aşağıya iniyoruz.

Aşağıda babamız işe geç kalmamaya çalışıyor Annemize daha sonra konuşabileceklerini söylüyor. Biz gene hemen dışarı çıkıyoruz. Dışarda kapının önünde gazeteciler ve Stan (Spiker) babamızla röportaj yapıyor Biz kalabalıktan sıyrılıp bu gün bedava olan feribota biniyoruz. Feribotta kurbağa yarışına katılacak kişiler ve kurbağaları var Stan Turbofroğun sahibiyle röportaj yapıyor. Feribottan inince biz Plumbers Union yazan yere gidiyoruz. Buraya pencereden giriyoruz İçerde bir hareket yapınca Louis bizi yakalıyor.

Yerdeki pompayı alıp Louise atıyoruz ve masadaki passı alıp dışarı çıkıyoruz. Artık yarış yapılan yere gidebiliriz. Burada sinek dolu kavanozu kurbağamıza veriyoruz ama Turbo aç gözlülük yapıp kavanozu alıyor ve sinekleri yiyor.(iyi de ediyor) Giriş formunu jüriye veriyoruz ve yarış başlıyor.(Burada save yapın) Bu ekranda soldaki gösterge kurbağamızın atlama gücünü gösteriyor Burada sağdaki düğme ise kurbağamız,z platin Benim size tavsiyem birincilikle uğraşmadan basit atlayışlarla ikinci olmanızdır.(Turbofrog uyuyor, gig birinci oluyor.)

Yarıştan sonra güvenlik görevlileri Leona'nın emriyle kurbağaları yakalamaya başlıyorlar.(Leona kendine yemek yapacak) Hemy fırsattan istifade binaya giriyor bizde onu takip ediyoruz. İçerde Leona'yla babamızın konuşmasını duyuyoruz Bu arada bir polis bizi yakalıyor Biz polise ne kadar yalvarsak bizi bırakmıyor. Birde üstüne Hemy'de yakalanıp Leona'nın evine gidiyor Onu kurtarmalıyız ama önce kendimizi kurtarmalıyız. Biz ninjaların anahtarına zincir ile birleştirip (nasıl akıl ettik sormayın!)bu aleti polisin üzerinde kullanıyoruz.

Polis hiptonize olmak üzere ama etkileyici bir şey söylememiz gerek. Çıkan listeden sağda bulunan "Hoppa.." diye başlayan cümleyi seçiyoruz ve buradan çıkıyoruz.

Çıkışta Stan bize 2500 (veya 25000) dolarımızı veda en önemlisi bir deniz motorsikleti veriyor Para sonra alırız diyoruz fakat motorsikleti Hemy'i çabuk kurtarmak için alıyoruz. Motorsikletimize atladığımız gibi Leona'nın şatosuna gidiyoruz.

Girişteki papağanla konuşuyoruz.(Önce adım soruyor, Hemy'i ve hakkındaki herşeyi öğreniyoruz. En sonunda en alttaki seçeneği seçiyoruz ) Papağan bize Tootsweet'in Hemy'e ait olduğunu fakat o ölünce herşeyin kansı Leona'ya kaldığını onunda çok hırsı olduğunu ve Louis'le birlikte şehir için iyi olmayacak planları olduğunu anlatıyor.
Biz sağdaki yemek odasına gidiyoruz. Arka planda Louis ve Leona oynuyorlar Onlara büyüteç ile bakınca bir demoda babamız Tootsweet aleyhinde konuşuyor (Asıları baba, Leona çok kızıyor. Kontrolü alınca masadaki altılı kaseyi yanımıza alıp masa örtüsünü çekiyoruz. Hemen girişe geri dönüp örtüyü şovalyenin ayaklarına koyuyoruz Şovalyeyi çekince parçalara ayrılıyor fakat örtü örttüğümüz için ses çıkmıyor. Yerdeki kaskı ve gövdenin içindeki tağımların planını alıyoruz. Sonra yemek odasının sağındaki mutfağa gidiyoruz.

Mutfakta kurbağalar pişmeye hazırlanıyor. Biz sevgili ahçının dikkatini başka tarafa çekmek için aldığımız kaseyi ekranın sağ altına fırlatıyoruz. Kadın şaşkınken hemen soldaki exite çıkıp kadının arkasına geliyoruz. Buradaki ocağın üzerindeki yağ dolu tavayı büyük kazanın sağ tarafına döküyoruz. Sonrada kazanı itiyoruz. Mutfağa ilk girdiğimiz yere gen gelip sağa doğru zıplayıp komandolar gibi kayarak kadının önüne geliyoruz. Kadın korkup geri kaçınca kazana düşüyor ve bağırmaya başlıyor. Böyle devam ederse Leona ve Louis bizi duyacaklar
Bunu önlemek için kaskı kadının kafasına geçirip kurbağaları çeviren makinanın Sağ düğmesine basıyoruz ve kurbağalar kurtuluyor Mutfaktan çıkınca yakalanıyoruz. Leona adamlarına babamız yakalamalarını emrediyor ve bizi de bir havuza atıyor. Fakat Turbo, Gigi ve Hemy bizi kurtarıyorlar.(Çok duygulandım.)

Demo olarak babamızın kaçırılışı ve bizim su yüzüne çıkmamız gösteriliyor Artık çabuk bir şekilde babamızı kurtarmalıyız.(Hep biz yaparız.) Şimdi kurbağa yarışının yapıldığı kıyıya gelip deniz motorumuzu inceliyoruz (Büyüteçle) Bu ekranda teybi alıp Plumbers Union'a son defa gidiyoruz. Telefon kabinine girip aldığımız teybi rafa koyup üzerinde telefon alıcısını koyuyoruz. teybin record düğmesine basıyoruz (Işık yanıp söner) ve 4327446 çeviriyoruz. Burası astroloji hattı Konuşma bitince recorda bir kez daha basıp telefonu tuşların solundaki yere basarak kapatıyoruz. Sonra 3423403 çevirip Ray'ı istiyoruz Ray gelince play'e basıyoruz.(Recordun altı) Hemen kulübeden çıkıp bara giriyoruz.(Eğer telefon etmeseydik Ray bizi içeri sokmayacaktı )İçerde barmen gitmemizi söyleyince ona Lotto biletini veriyoruz. Yapılan çekilişte o kazanınca elral karışıyor bu karışıklıktan yararlanıp duvardaki takvimi alıp Sludgeworks (Tootsweet fabrikası)'na gidiyoruz. Kapıdaki güvenliklere takvimi görevliye de pass veriyoruz
Fakat o Leona'ya haber veriyor ve bizi yakalaması için bir dev yolluyor Artık çok hızlı olmalıyız. İçeri girince doğruca kontrol paneline gidip on/off düğmesini kapayan örtüyü kaldırıyoruz.
Sonra düğmeyi on yapıp soldaki renkli lambalara şu sırada basıyoruz Aşağı-Yukarı-Orta-Yukarı (Yani önce aşağıdakine sonra ortadakine, tabii biz bunları ezbere bilmiyoruz bu şövalye zırhının içinde bulunan kağıtta yazıyor.) Burada çok çok hızlı olmak lazım Bunları yazdıktan sonra kolu sola itiyor ve sağa koşuyoruz. Sağda yeni bir kontrol-paneli var. Onuda ON durumuna getirip komutlar giriyoruz bunun kullanımı orjinal kitabında yazıyor.ama yapmamız gereken AİR (sonra enter) yazarak polisleri durdurup sonunda tram yazmak.(Air yazın ve polisler girince enlere basın birkaç sefer sonrada tram... Ayrıca gene zırhın içindeki planda komutlar var, istiyorsanız deneyin) Şimdi nerleyen bir şehrin içinde koşturuyoruz. Dev gelince birkaç defa eğilin sonunda şapkasını bize fırlatacak hemen eğiliyoruz. Şapka şeridin en sonunda duruyor hemen onu alıp sağ butona hedef alıyor ve adamı vuruyoruz
İşte yeni bir 300 kiloluk Tootsweet mamulü.
Şehrin aşağı inip oradan da trama biniyoruz.
Şimdi bu aracın içinde amacımız planda büyük bir tuvalet olarak gösterilen yere varmak Yalnızca sağa, sola veya ileri gidebiliyoruz. Ben size doğru yolu vereceğim ama save ederek yanlış yollara girin ve çok ilginç şeyler görün.(Mesela birinde Rise of The Dragon'a çıkıyoruz ) Doğru yol ise; ileri-Sağ-Sol-İleri-Sol ve tatatatalammmmm.... Büyük Final poor dad Leona ve sevgili ortağı babamızdan kurtulmak için onu ellerinden bağlayıp tuvalete atıyorlar.
Biz Indy gibi gelince ikisi birden üzerimize gelmeye başlıyorlar. Biz yoyomuzu (kırmızı şey) alıp kendimizde kullanıyoruz. Sonrada hedef mec ile Leona ve Louis 'u vurup hakkettikleri yere atıp sağdaki şifonu çekiyoruz. Onlar n son pişmanlıkları işe yaramıyor. Şehir kurtuluyor, babamız bizi kutluyor Nintari yarışmasını kazanıyoruz birde süpriz oluyor onu da siz görün. Sonuçla mutlu bir son. Şimdi düşüncelerim: Willy tam bizden atacan zeki bir lip, oyun gayet başarıyla bir çocuğun gözünden sunulmuş. O bizim gibi düşünüyor bence sonuçta oyun bütün yorgunluğa değiyor. Tüm espriler, animasyonlar süper. Adamlar her ölüme ayrı animasyonlar hazırlamışlar. Bence boş boş vaktiniz varsa bu oyunu alın. Ayrıca bu benim ilk tanıtımım olduğu için. Hatalarım varsa affedin.
Willy 2 umuduyla

**METİN AKGERMAN & KORHAN DEMİRKAYA**

# OKUYUCU MEKTUPLARI

## 64'ler Professional

Merhaba sayın okuyucularım.Bu ay gene bo bol soru ve cevaplarla karşınızdayım.Umarım buradaki bilgiler faydalı oluyordur.Neyse fazla uzatmadan sorularımıza geçelim.

Mektup # 1

1 - Bir CLI programının başlangıç adresini nasıl buluruz ?

* - Bu bilgi dosyanın header'indeki byte'larda saklanır.Buna göre programın hangi adreste çalışacağı anlaşılabilir.Bir Disk monitör programıyla bu bilgileri inceleyebilirsiniz.

2 - Bir resmin disketi taktığımızda hemen çıkmasını nasıl sağlarız ?

* - Eğer kasdettiğiniz bootblock üzerinden yapılan yükleme ise bunun çeşitli yolları olacağını söyleyebilirim.Bunlardan biri de BootGirl adlı programı bulup onunla istediğiniz bir IFF resmi bootblock'tan yüklenebilir hale getirmektir.

3 - Assembler için Türkçe kitap var mı ?

* - Evet var.

4 - Amiga'yı müzik setine nasıl bağlarız ?

* - Audio çıkışına uyan bir kablo yardımıyla bağlayabilirsiniz.

5 - İç bellek en fazla ne kadar arttırılabilir ?

* - 8.5 MB'a kadar arttırmak mümkündür.

6 - Assembler'de overscan ekran nasıl açılır ?

* - Bitplane pointer'lerini 352 * 340 olacak şekilde ayarlayın.Tabii data fetch'i de buna göre değiştirmelisiniz.Böylece overscan bir ekranınız olur.

7 - Monitörumü nasıl TV olarak kullanabilirim ?

* - Monitörünüzü TV olarak kullanmak için Receiver adı verilen üniteyi alabilirsiniz.Ama elektronikten anlıyorsanız bir tuner devresi takarak bu işi yapmanız mümkündür.

Mektup # 2

1 - Amiga'mı en fazla kaç saat açık tutabilirim ? (Ray Tracing ile uğraşıyorum da)

* - Bizim AMIGA'mızın kapandığı pek görülmemiştir ama hala çalışıyor.

2 - AMIGA'da üç boyutlu oyun var mı ? Yoksa özel gözlük mü gerekiyor ?

* - Evet ! Play 3d Soccer var.Ayrıca 4 boyutlu oyun olarak da 4D Sports Driving var.Şaka bir yana henüz AMIGA'da bu tip oyunlar yok.

3 - Mono sound sampler ile stereo sound sampler arasında ne fark var ?

* - Belki ukalalık ediyorum ama birincisi mono,ikincisi stereo.Bunun dışında bir farkları yok.

4 - Sampler için hangi programı önerirsin ?

* - Audiomaster 4.0 en iyi sampler programlarından birisidir.

Mektup # 3

1 - AMIGA'ya en fazla kaç drive bağlayabilirim ?

* - En fazla dört drive bağlayabilirsiniz.

2 - Assembler'de fonksiyon tuşlarına basıldığını nasıl anlayabilirim ?

* - $BFEC01 adresinde o anda basılan tuşun değeri bulunur.Bu tuşların değerlerini ileride Assembler köşesinde yayınlayacağız.

3 - Amiga'mı hızlandırmak için hangi kartları önerirsiniz ?

* - Türkiye'de kart bulmak zor ama GVP firmasının Adspeed çipi RAM işlemlerinde iki kata varan hız sağlıyor.

4 - Amiga açıkken Action Replay taktığımda garip şeyler oldu.Ne yapmam lazım ?

* - Action replay ve benzeri aletleri AMIGA açıkken asla takıp çıkarmamalısınız. (Bakınız : Cenk'in dergiden kovulması) Yoksa maddi zarara yol açabilirsiniz.

5 - Sizce en iyi Ray-Tracing programı nedir ?

* - Imagine şu anda en iyi ray tracing programı statüsünde.

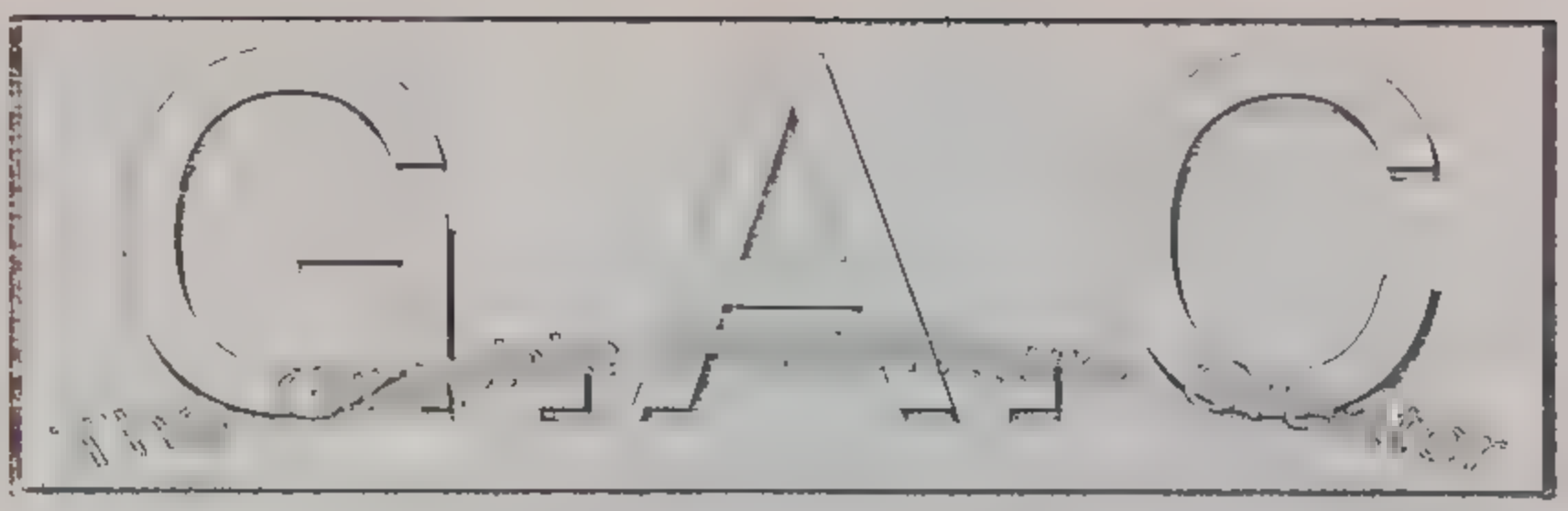
6 - Kafa temizleme disketinin drive'a zararı var mı ?

* - Sıvısını sürmeden takarsanız ilginç sonuçlar elde edebilirsiniz.

7 - Monitorümün Hi-res modunda titrememesi için ne yapmalıyım ?

* - Monitörünüz normalde Hi-res modunda titremez.Interlace modunda titrer.Bunu önlemek için yapabileceğiniz fazla bir şey yok ama fazla parlak renkler kullanmamaya çalışın.

Bu aylık da bu kadar.Gelecek aya kadar hoşçakalın.




GAC'ı ( Graphic Adventure Creator ) açıklamaya başladığımız yazımda sizlere programın grafik bölümünü açıklayacağımı söylemiş fakat çok fazla yer işgal etmemek için bunu başka bir yazıya bırakmıştım. Bir de çıkmayan bir haritacık var onu da bu sayıda yayınlıyoruz. Bu hata için de hepinizden çok özür diliyorum. *(Şey, aslında haritayı unutan olarak ben özür diliyorum-MAC)*

Dergimizin 50. sayısındaki yazıda yer alan minik örnek adventure'da bulunan lokasyon ve eşyaları bu haritada daha açıkça görmeniz mümkün. Bu basit yöntemi her tür adventure'ınızı hazırlarken kullanmanızı tavsiye ederim. Tabii ki yazacağınız adventure'larda çok daha büyük haritalar çizmeniz gerekecek. Bu karelere bölünmüş kağıt üzerinde lokasyonların numaralarını, kısa birer tanımların ( lokasyon ismi; 'orman', 'göl kıyısı' gibi ) ve bir çerçeve içinde oyunun başlangıcında o lokasyonda bulunan eşyaları belirtirseniz hazırladığınız bölgeye hakimiyetiniz kolaylaşır, hata yapma olasılığınız azalır ve sonradan bu hataların getireceği sıkıntı ve vakit kaybından kurtulursunuz. Saydığım sebepler sanırım basit gibi görünen harita hazırlama işinin önemini size hissettirebilmiştir. C64'de basic, Simons' Basic, Amiga'da ise Amiga Basic, AMOS, yada benzeri dillerle adventure yazmak isteyenler bu haritadaki lokasyon numaralarını birer dizi olarak hazırlayacakları lokasyon tanımlarında indis olarak kullanabilirler. Bunun faydası ise şudur: bu indisler baz alınarak lokasyonlar arasındaki hareketlerin basit toplama, çıkartma işlemlerine indirgenmesi mümkündür.

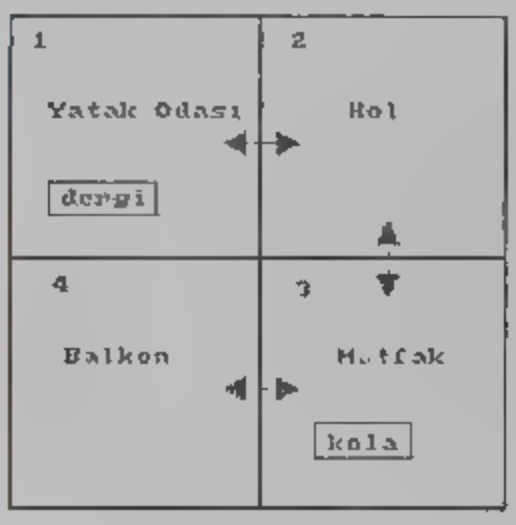
Farkında iseniz GAC ile ilgili yazılar 'adventure nasıl yazılır' başlığı alabilecek yazılar değildirler. Bu yazılar daha ziyade, zorunlu olarak, adventure mantığını bilen ve en azından belli bir tecrubeye sahip adventure oyuncularına hitabederler. Her şey yazılara sığmaz. Bu yüzden bu konu ile ilgilenenlerin konu üzerinde düşünmeleri, adventure oynarken olaya daha bilinçli ve dikkatli yaklaşmaları, oynadıkları adventure'ın haritasını çıkarmaya çalışmaları, kullanılan teknikler konusunda fikir yürütmeleri ve en azından bir programlama dilini öğrenmeye çalışmaları bin tane yazı okumalarından daha faydalı ve gereklidir. Zaten temelleri ve ilham verebilecek fikirleri ortaya attıktan sonra size zevkten soru beklemem de bu amaçtadır. Yukarıda lokasyonlarla ilgili anlattığım yöntem özellikle basic gibi bir dille bu işi yapmak isteyenler için temel ve önemli bir yöntemdir ve eğer konu sizlerden yeterince istek ve ilgi görürse ayrıntılı ve uygulamalı olarak anlatabilirim fakat eğer bu ilgiyi göremezsem burada yer işgal etmek istemem. Bu yüzden bu konu ile ilgilenenler lütfen bana yazsınlar ve bu işi nasıl yapmak istediklerini ( GAC ile, Basic ile, AMOS ile, assembler ile vs. ), eğer varsa bildikleri programlama dilini ve en çok zorluk çektikleri konuları belirtsinler. Böylece sizlere daha az yer işgal ederek daha fazla faydalı olmam mümkün olur. Bazılarınız yeri o kadar değil ise sözü neden bu kadar uzattın diyebilirler ama bazı şeyleri baştan belirtmek çok daha ekonomik olur ( zaman, emek ve dergide işgal edilen yer açısından ) diye düşünüyorum. Hatta bu konuya ilgilenen yorsanız lütfen bu paragrafı okumadan geçmeyin yada bir kez daha dikkatle okuyun. Bu satırlar bir çok teknik ayrıntıdan daha önemlidir. Bu arada 64 basic için Barış'ın, Amos içinse Omay'ın yazı dizilerini takip etmeniz çok faydalı olacaktır. Bu diziler hakkındaki sorularınızda söz konusu yazarlarımıza sormaktan çekinmeyin.

Gelelim GAC'ın grafik bölümüne. Öncelikle belirtmeliyim ki bu kısımdaki çizim şekli, grafiğin oluşturulma ve hafızada saklanma yöntemi açısından olduğunuzdan biraz farklıdır. Haftadan kazanmak amacı ile grafikler bitmap, yani nokta nokta her bir pixelin içerdiği renk olarak değilde yapılan işlemler ve koordinatlar şeklinde hafızada saklanırlar. Bunu biraz açarsak; örneğin ekranda herhangi bir noktadan diğerine bir çizgi çektiniz. Bu olay hafızaya çizginin bütün noktalarının ekran hafızasındaki renk kodları olarak değil de çizginin iki ucunun koordinatları, çizim rengi ve yapılan işlemin çizgi çizmek olduğu şeklinde saklanır ( ama bu sırayla değil ). Bu grafik oyun içinde ekrana getirilirken de bu noktalar programdan hafızadan alınıp yine programda mevcut olan çizgi ( line ) çizme rutini tarafından araları doldurularak çizgi oluşturulur. Bu yöntemle alıştığın çizim programları kadar ayrıntılı resimler oluşturamazsınız ama haftadan çok büyük kazanç sağlarsınız. Böylece bir çok lokasyona tamamen farklı grafikler yerleştirmeniz mümkün olur. C64'te GAC ile yazılmış olan The Mystery of Indus Valley, Life-Term, Necris-Dome ve Keloğlan'ı yada benzer bir sistem kullanan Arrow of Death, Ten Little Indians oyunlarını oynayanlarınız bu grafik sistemini farketmişlerdir. Özellikle Necris-Dome ve Byte Computer'ın Keloğlan'ı grafik açısından en başarılı olanlarındandır.

Grafik bölümüne girmek için 'G'ye bastığınızda size hangi grafik üzerinde çalışmak istediğiniz sorulacaktır ( Which picture number ? ... ). Burada 1 ile 9999 arasında bir sayı giriyoruz. Buraya geldiğimize göre şimdi size ekran düzenini ve menümüzdeki seçenekleri anlatayım. Ekranın sol tarafındaki dikey çubukta 64'umüzün renkleri ve kenarlarındaki 0, 1, 2, 3 rakamları ile bunlardan hangisinin hangi nolu mürekkep ( ink ) rengi yada kağıt rengi olduğunu görebilirsiniz. 0 nolu renk kağıt rengidir. Diğer üçü çizimde ve boyamada kullanacağımız renklerdir. Ayrıca birde çerçeve ( frame ) rengi belirleyebiliriz. Resmin çevresinde bir çizgi şeklinde olacak bu

**64'ler sayfa 52**

çerçevenin rengi çizim renkleri yada kağıt rengi ile aynı olabileceği gibi diğer 12 renkten herhangi biri de olabilir. Ekranın üst orta kısmında çizim bölgesi vardır. Bunun sağında kalem rengini ve kalemin kağıda değip değmediğini gösteren şekil yer alır. Ekranın alt 1/3'lük kısmı ise grafik menüsü ve mesajlar için ayrılmıştır.
Grafik menüsündeki seçenekler ve açıklamaları sırasıyla şöyledir:
**Picture :** Numarasını vereceğiniz resme geçmenizi sağlar.
**Change :** C'ye bastığınızda size 'Ink ( 0-3 ) or Frame ' şeklinde bir soru sorar. 0 ile 3 arasında bir rakam seçerseniz sözkonusu rengi F'ye basarsanız çerçeve rengini değiştirirsiniz. Bu işlemi cursor tuşları ile yaparken etkisini anında görebilirsiniz. Seçiminiz yapınca return'e basın ve buradan çıkmak için escape'e ( sola doğru ok ) basın
**Shade :** 'S'ye bastığınızda' Give two inks to shade with (0-3) .. ' mesajı çıkar. Burada boyamalarınızda kullanacağınız renk karışımını belirlemek için 0 ile 3 arasında iki sayı girin. Tek renk istiyorsanız aynı sayıyı iki kere yazın.
**Rect :** (Rectangle) Dörtgen çizmek için kullanılır. 'R'ye bastıktan sonra cursor tuşları ile istediğiniz boyuta getirdiğiniz dörtgeni tekrar 'R'ye basıp çizdirebilirsiniz
**Ink :** Burada çizim yaptığınız rengi değiştirebilirsiniz. Yine 0 ile 3 arasında bir sayı istenecektir.
**DEL :** Son yapılan işlemi iptal etmek için kullanılır. Yani grafik programlarından bildiğiniz 'undo' gibidir. Tek farkı bunun üstüste tekrar tekrar basılarak geriye doğru birden fazla adımı iptal edebilmesidir. Bu seçenek baş harfi olan 'D' tuşuna basarak değil 'del' tuşu ile seçilir.
**Ellipse :** Elips yada çember çizmek için kullanılır. Cursor tuşları ile boyutlarını ayarladıktan sonra şekli çizdirmek için tekrar 'E'ye basın.




**Mirror :** Grafik programlarından hatırlayabileceğiniz bu seçenek ekranın bir yarısının ayna görüntüsünü diğer yarıya geçirmek için kullanılır. 'M'ye bastığınızda' Up/down or Left/right ? ' şeklinde bir soruyla karşılaşacaksınız 'U' ile cevaplandırırsanız ekranın üst kısmının ayna görüntüsü alt yarıya, 'L' ile cevap verirseniz ekranın sol yarısının ayna görüntüsü sağ yarıya yansıtılır
**Whole :** Resmin çizim aşamalarını baştan sona adım adım tekrarlayarak gösterir.
**Fill :** Shade bölümünde belirlenen renge göre içinde bulunulan kapalı alanı boyar.
**Dot :** İşaretçinin bulunduğu koordinata nokta koyar.
**Aot :** Bunu 180° lik bir rotasyon olarak düşünebilirsiniz. Soracak ' Up/down or Left/right ? ' sorusuna 'U' ile cevap verirseniz ekrandaki resim başaşağı döner, 'L' şeklinde bir seçimde de ekranı dikey eksen etrafında 180° çevirmiş olursunuz. Yani ekranın sağı sol, solu da sağ olur
Çizgi çizmek içinse şimdi açıklayacağım yöntemi kullanmalısınız. Önce cursor tuşları ile işaretçiyi istediğiniz noktaya getirin ve F1 tuşuna basın ekranın sağındaki kalem resmi kağıda değiyor olmalı. Bu vaziyette yine cursor tuşları ile işaretçiyi istediğiniz noktaya götürün ve tekrar F1 tuşuna basın. Kalem resmi kağıttan ayrılacak ve belirlediğiniz iki nokta arasına kalem renginde bir çizgi çekecektir.
Çizim aşamasında yaptıklarınızı adım adım görmek istersenız ',' ve '.' tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Bunlar sizi sırasıyla bir adım geriye yada bir adım ileriye götürecektir.
Evet işte GAC'ın grafik bölümü böylelikle kullanılıyor. Biraz pratikle güzel şeyler üretmeye başlayacağınıza inanıyorum. Bu çizdiğiniz grafik no'larını 50. sayımızdaki örnek adventure'daki Room Descriptions kısmına tekrar girerek 'Which picture goes with this room ? ' sorularına vereceğiniz cevapta kullanırsanız örnek adventure resimli hale gelivertir.
Hepinize sevgilerimi ve saygılarımı gönderiyor ve mektuplarınızı beklediğimi tekrarlıyorum.
Adres : Musty N.W. P.K. 205, Beşiktaş / İstanbul.
Görüşmek üzere
**MUSTAFA ÖZÇINAR**


# BUKET
## BİLGİSAYAR

- OYUN SALONU
- TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
- OYUN ÇEKİMİ
- *AMİGA* VE C-64 ALIŞ, SATIŞ VE TAMİRİ

*AMIGA 500* - COMMODORE 64
DISK DRIVE"lar
MONİTÖRLER
DİSKETLER, EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI, JOYSTİCLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ

KULLANILMIŞ AMİGA'NIZI DEĞERLENDİRİYOR, YERİNE İŞ BİLGİSAYARI VERİYORUZ!

OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOKAK NO-5
TEL:347 0513 - 347 69 97 KADIKÖY -İSTANBUL


**64'ler sayfa 53**

# KENAR KÖŞE

Merhaba arkadaşlar... Şimdi siz bu girişi okuyupta "Tüh be gene Omay'ın yazısı" diye düşünebilirsiniz. Eğer böyle düşündüyseniz gene yanıldınız.Köşe hala bizim (sadece bizim!). Yazdığınız mektuplar sayesinde hala ayaktayız. Özellikle nerden yazdığını zarfa yazıp sadece mektuptan adının Doruktan olduğu anlaşılan arkadaşımızın bize Süper Korku adlı çizgi romanı gönderip derginiz niye töyle değil diye sorması bizde (ve Apo abide) derin kuşkular yarattı. Sanıyorum bu konuda yapabileceğimiz fazla birşey yok.Genede bu konuda başta Murat olmak üzere çalışmalar sürüyor. Teklifine teşekkürler,daha mantıklı fikir ve düşüncelerini bekliyoruz. (NOT: Çizgi romanı okuduk,hikaye yarım kaldı devamını gönderirsen seviniriz. GENE NOT.Ben Atlantiste severim,gönder!).

Bu ayın en önemli olaylarından biri Tankard'ın İstanbul'da verdiği konserdi. Konserde 64'LER GROUPE tam kadro hazır bulundu. Başlangıçta otururken, Athena'nın sahneyi terketmesinden sonra ayaklanıldı. Konser güzel geçti. Laneth'te ordaydı

Bu ayın diğer bir önemli olayıda İstanbul Festivaliydi Festival 18'inde başladı ve biz yazıyı yazdığımız sırada hala izleniyordu, temmuz ayında da izlenmeye devam edecek

Bu arada genelde teyplerimizin pek kullanılmayan RADIO ON kısmı sanırız artık işinize yarayacak. FM STEREO'da 101. frekansta yayın hayatına başlayan bir müzik programı hayatınızı değiştirebilir. 24 saat aralıksız yayın yapan, verdikleri telefon ve fax numaraları sayesinde dinleyicilerle anında bağlantı kurabilen bu yeni radyo istasyonu özellikle spikerlerinin neşeli olmasıyla dikkat çekiyor. Ayrıca 16 Haziran günü ilk defa yayınlanan SUS programına Laneth'ten Kerim konuk DJ olarak katıldı. SUS programı Heavy-Metal ve Punk Rock ağırlıklı. Ayrıca Laneth'li konserlere SUS Fan Clup üyeleri indirimli girebilecek.SUS FC'e üye olmak içinse sadece bir fotoğrafçıda çatık kaşlı ve sinirli bir fotoğrafınızı çektirip, FM 101'e göndermeniz yeterli(ymiş). Biz yazıyı yazarken hala deneme yayınını sürdüren KENT FM 101 sanıyoruz kısa zamanda aramızda çok popüler olacak Aramak isteyenler için programın telefon numarası: 263 22 98, fax numarası ise: 263 34 67.

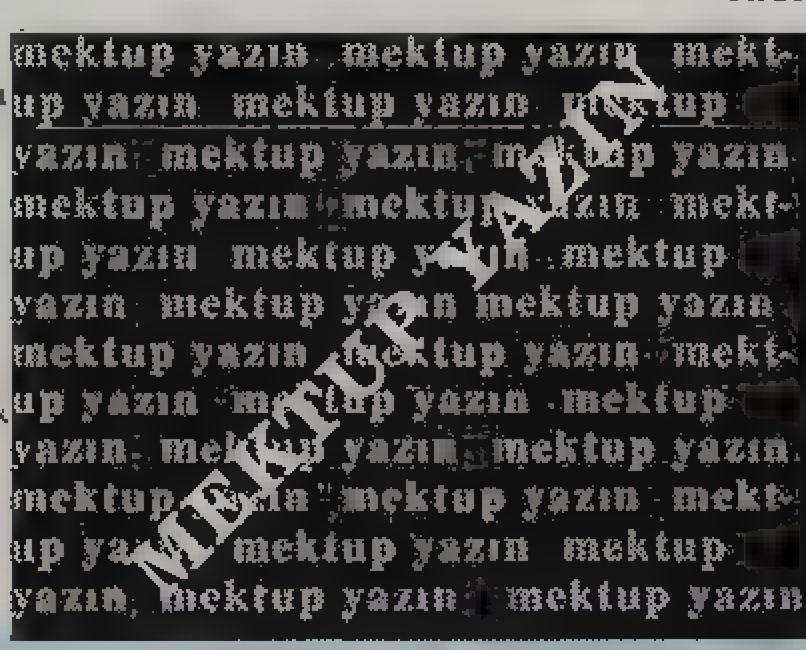
Haziran ayında evlerinden zahmet edip çıkanlar vede sinemaya gidenler (eğer doğru filme gitmişlerse) çok eğlendiler.Biz bilgisayar çağı gençliğinin izlemesi gereken bir filmde BAHÇİVAN'dı Bu filmi izleyen Orhan size bu konudaki izlenimlerini aktaracak... İnsan beynini geliştirmek isteyen bir profesör maymununun ölmesi üzerine beyin özürlü bir bahçıvan üzerinde deneyler yapar. Deneyler sonucu bahçıvanın zekası değişikliğe uğrar, eskisinden çok farklı bir kişiliğe bürünür ve artık birde amacı vardır...

Neyse gerisini siz seyredersiniz ama şu kadarını söyleyelim izlemeyenler bir çok güzel Virtual Reality efektlerini kaçıracaklar.

Bundan başka Father of the Bride filmi de dikkat çekti.Başrolünde Steve Martin'in oynadığı bu duygusal komedi, evlenmekte olan bir kızın babasının bu olayı kabül edemeyişi, ettikten sonrada düğün masraflarını karşılama zorlukları anlatılıyor. Bu ayın diğer önemli iki filmide Bugsy ve OMEN IV'tü.Bugsy uzun süre reklamı yapılan bir film Gangesterler dünyasına hoşgeldiniz! OMEN IV'ü ise sanırım tanıtmaya gerek yok.Sadece tüylerinizin diken diken olacağını bilin yeter

Bu ay ayrıca iki önemli kaset piyasaya çıktı. Bunlardan ilki IRON MAIDEN'ın.Bu konuda fazla konuşma sanırız gerek yok çünkü Iron Maiden zaten herkese kalitesini kanıtlamış bir grup. İkinci kaset 7'den 77'ye herkesin sevgilisi Barış Manço'dan. Dünya'yı gezmekten nasıl fırsat bulmuş bilemiyoruz ama yeni bir albüm çıkarmış. Yani demek birde hep Türkiye'de kalsa üç günde bir bu haber yenilenecek.

Kitap tanıtımlarına geçmeden önce Murat (İstanbul'dan) bizim dergide bir günümüzün nasıl geçtiğini sormuş Dergi'de herkesin ayrı görevleri vardır. Murat P.Page'de sayfa yapar,Evrim (diğer adıyla poser) ve Erdem gürültü yapar,Omay yer kaplar, Gökhan kola alır, Şahin geğirir, Metin saye disketlerini bozar,Gökhan gene kola



alır, Şahin gene geğirir, Barış midye yer, Bahadır beğenmez, Metallica çalar, Rasim Star Control oynar, Burak gelmez, Serkan gelir. Bu görev bölümünden sonra çıkan gürültü Apo abi tarafından bastırılır. Okuyucumuz ayrıca çok iyi Kick Off oynadığını belirtmiş ve dergide kendisine rakıp olabilecek bir yazar olup olmadığını sormuş. Cevabımız: WAR!

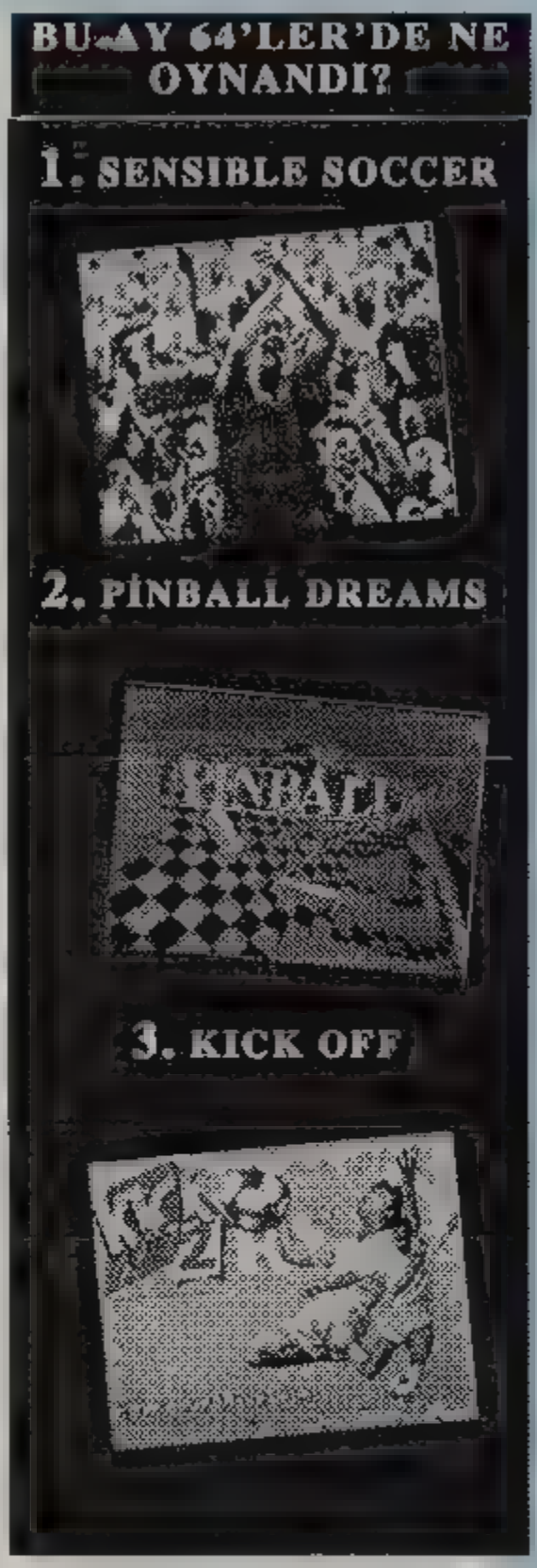
Şimdide biraz kitaplardan bahsedelim.İlki büyük usta Stephen King'den Medyum. Bu kitapta 5 yaşındaki çocuklarıyla birlikte bir aile dağ başındakı boş bir otelde (adı Overlook) kış boyu bakıcılık yaparlar. Fakat küçük çocuğun gizli yetenekleri vardır ve otel (!) bu işten hoşlanmaz... Diğer kitap ise sadece iyi espriden anlayanlar için. Kitap Woody Allen'ın ve 1990'da 8. baskısını yaptı.Bu arada adı Tüysüz ve baştan sona sizi kırıp geçirebilir.Kapağı ilgi çekici (!!?). Ben Omay'a okurken gülmekten çatladık ve "Toplumsal Ayaklanmalar İçin Kısa Ama Yararlı Bir Rehber" adlı hikayede Omay yere düştü! Şimdı size bu hikayeden kısa bir alıntı yaparak Woody Allen'ın neler yapabileceğini göstermek istiyoruz;

Gösterilere güzel bir örnek olarak Boston Çay partisini örnek verebilirim. Bu gösteride Kızılderili kılığına girmiş olan öfkeli Amerikalılar, limana İngiliz çayı döktüler. Daha sonra öfkeli Amerikalı kılığına girmiş Kızılderililer limana gerçek İngilizleri döktüler. Bundan sonra ise çay kılığına girmiş olan İngilizler birbirlerini denize döktüler.En sonunda da, ortalıkta hiçbir neden yokken, Alman tüccarlar,"Truvalı Kadınlar"dakı kostümlere bürünmüş vaziyette suya atladılar.

Eveet,şimdi elimizi torbamıza daldırıp bir mektup daha çekiyoruz.Bu sırada hava kararıyor.Meğer Omay pencerenin önünde durmuş,"Ben uğurlu ellerimle çekecem" diye ısrar ediyor.Kıramıyoruz.Elini torbaya daldırıyor ve boş olarak çıkartıyor. Elinin uğursuz olduğuna karar veriyoruz. Omay torbanın boş olduğunu idda ederken bız torbadan bir mektubu kendı uğurlu ellerımizi kullanarak çekiyoruz Bu mektubun zarfı kayıp,dolayısıyla adının Ceren olduğunu mektubun altındaki ımzasından anlıyoruz. (Omay anlamıyor.) Ceren bize "içindekilerin niye düzgün çıkmadığını" sormuş.(Omay kımın ıçındekılerin düzgün çıkmadığını soruyor). Sanırız bu konuda bir açıklama yapmak gerekiyor.Bu aslında dört aydır deneme yayını devam eden bir oyun.Şımdı siz derginizi aldığınızda,derginizin içindekiler sayfasını açıyorsunuz ve yazılı olan oyun isimlerinden üçünü seçip bir kenara (bu KENAR'a değil) yazıyorsunuz.Sonra dergiyı okumaya devam edıyorsunuz.Eğer yazdığınız oyunların üçüde o ay dergide çıkmışsa büyük ödülü kazanıyorsunuz.(Ama artık büyük ödülün ne olduğunu biz bılemeyiz. (Omay hiç bilemez.)). (NOT.Bu arada Omay yazıyı okuduktan sonra bizim akıl hastası olduğumuza karar veriyor ve "hasta ziyareti kısa olur" diyerek gidiyor. Pencerenın önünden geçerken hava kararıyor.Bır daha aydınlanmamasını uğursuz göbeğıne bağlıyoruz.). (.) Şımdiye kadar 884 kelime olduğuna göre artık bu aylık veda etme vakti geldi Yazdığınız mektuplar için teşekkürler,fakat kısa zamanda daha fazlası gerekiyor Umarım yazanlar yazmaya devam ederler, bakın biz sadece bize yazıyoruz (!!?). Ayrıca bu ay ödüle layık mektup olmadığından okuyuculara hediye olarak verilecek 100.000 lira gelecek aya devretti. Yani şansınız arttı, kaçırmayın!

NOT:Bu yazıyı yazmamızda emeği geçen Metallica'nın Kıll'em All albümünün A yüzüne,Woody Allen'ın Tüysüz adlı kıtabına,Omay'ın annesıne,Coca Cola'ya,TST joystık'ime,Kent FM 101 radyo kanalına, mektup torbamıza, sabırla okumaya devam eden sız okuyucularımıza, değerli patronumuz Abdurrahman Pala'ya veoğlu Ali Pala'ya,bizim orda oturan Hala'ya,Apo abi'nın çektiği kalaya ve nihayet biten teşşekkür kısmına teşşekkür ederız

**ÜMİT ONCEL & ORHAN CEVHER**



# Fırsatl...

## MAYIS 88

The Train, Rastan, Samurai Warior, Impossible Mission Rolling Thunder Dan Dare I, Dan dare Gryzor Predator BMX Kidz Bedlam Trio Tetris Black Lamp,Ace Of Aces, Arkanoid (Revenge Of Doh!)

## HAZİRAN 88

I.O King Games II, Traz,Magn Tron A.T.F., Enigmatic Mask III (Venom Striker Back), Cybernoid, Gauntlet Paciand, Blood Valley, Road Wars, NorthStar Target Renegade, Ikari Warriors, Winter Olympiad 88.

## TEMMUZ 88

Winter Edition Karnov Flinstones Power At Sea Slimens Mine Shanga Karate The Three Stones Bangkok Knights Airborne Ranger Draconus Street Sport Soccer Rimrunner Firefly

## AĞUSTOS 88

Test Drive Yogi Bear The Eidolon,Killen Until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang On, Gunsmoke Vixen Gutz Freddy Hardest, Alien Syndrome Biomit Commands, The Great Espace,Iron Horse Hercules Darksyde, Super Star Soccer, Defender Of The Crown.

## EYLUL 88

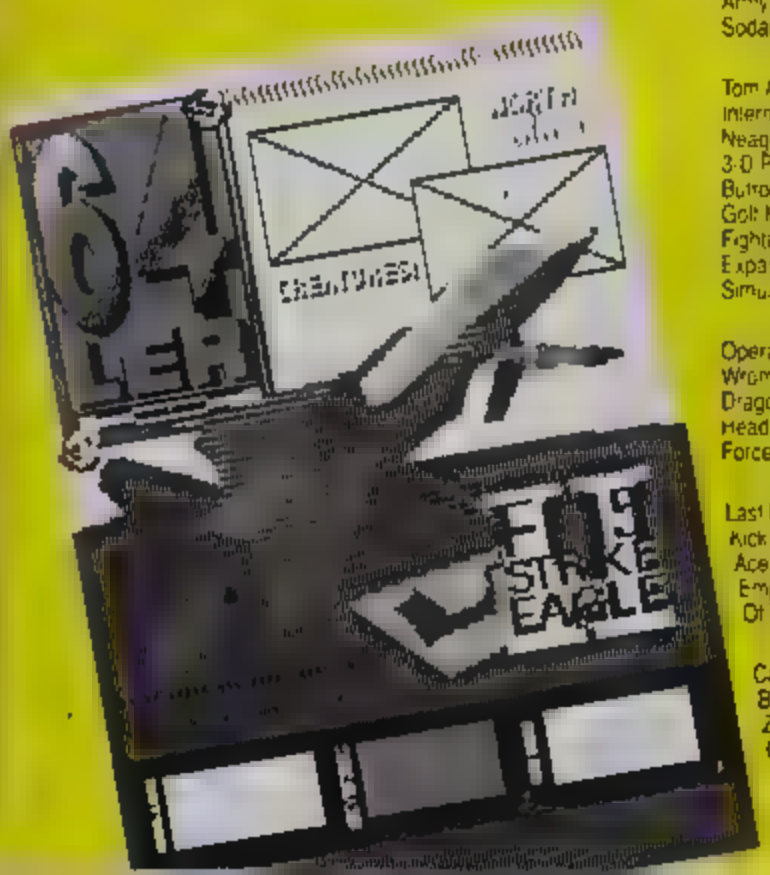
Summer Games StreetFighter Marauder Djan Warrior Thunder Cats Dream Warrior Derby Skate Crazy Tobruk To Hell & Back Apollo 18 Mickey Mouse Salamander Tangent Gauntlet Desolator Hopping Mad Saboteur Bob Winner Fotball Manager Fotball Manager Matterhorn Screamer Monopoly Road Warrior Clever & Smart Delavu Maniac Mansion Road Blaster

## EKİM 88

The Empire Strikes Back Gunship Peter Beardsleys Super Cup Summa Olympad Hawkeye Stuntbike Simbad Alloyrun Scorpius Taipan Buble Ghost Western Games Dizzy Dice Barbian Chubby Gristle Sorceser Lord Road Runner Rampage F A 8 Interceptor Gone Fishin Ace Ace II Master Of The Universe Gremlins Shacled Beyond The Ice Place Ball Blasta

## KASIM 88

Barbarian 9 Nineten Blood'n And Guts Dragon Elite Skate Or Die The Vindicator Rav Recruit, Combat School Daley Thompsons Sar Ray Thunder Hawk Joe Blade II Rocket Ranger Fernandez Must Die Dr Livingstone 4x4 Of Road Racing Sport Of Kings. Yes Prime Minister Corruption. Seu Olypiade 88




## ARALIK 88

Last Ninja II, Hat Trick, Handball Maradona. Blip Blop ,Komando 85, Scooter. Desert Fox, Halcyon. California Games Mask Sta Gadel Buggy Bay It sa Knockout, Hollywood Poker,Rocket Ranger, Offshore Warrior, Track Suit Manager,Bobn Rumpla, Tiger Helt

## OCAK 89

WWS Wrestling Virüs Victory Road Virüs Killer Fox Fights Back Park Castle Stalth Fighter Hotshot Kaiaxe Ocean Ranger Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer Cybernoid Peos Mad Mix Challenge Rambo I Psy Vs Spy Wheelies Power Pyramids 943 The Battle Of Midway Nebulus Pac Mani Out Run

## ŞUBAT 89

Red Storm Rising Double Trouble, Low Of The West, Hell Fire Attack, Body Slam Micro Prose Soccer, Street Sports Football, Serve And Volley By Fair Means Or Foul Gallity Man, Live And Die Bombuzal, Indiana Jones And The Tale Of Doom Pinball Wizad, Hostages, Beatle Island Mean Streak Game Over II. Pirates. Steel Thunder Roger Rabbit Speed

## MART 89

The Games Summer Edition Armalyt Slam Dunk, Nato Assault Course Robocop Dragon Slayer Commando 86, Menace Carrier Command Overlander Power Play Hockey Thunder Blade Fast Break Tank Savage Jacky Wilsons Dart Challenge Spitting Image Exploding Fist Manhatten Dealers Risk Aaarg League Soccer Questions Of Sport Poems Of Call R Type, Falcon Return Of Jedi Fearly Tale Kayleth Maniac Mansion

## NİSAN 89

One On One Guerrilla War Tigerpad Grand Prix Circuit Barmar Wec Lemans, Supermark California Pro-Golf King Of Comedy Mars Saga Chicago 30 The Tube Dragon Ninja Italy 90 Muzik Shop Zak McKracken Technocop Word Games Barbarian caveman Ughlympics Bubble Bobble Mind Shadow

## MAYIS 89

Renegade Lombard Rally 4 Soccer Eliminator Highway Hawks Better Dead Than Alien Microprose Soccer Turbo Gir Sta Ball Italy Soccer Technocop R Type Shanga Warriors Last Ninja Human King Machine The Little Dragon Scorpion Crazy Cars Super Mario Bros Ikri Try Sport Football Barmar Joker Afterburner Thunde Blade Zynaps Chronomix Challenge Jinxter Aliens

## HAZİRAN 89

Led Storm Titan Dread Nought Kelloglar Devilfe Typhon Stell Espionage Eddie Edwards Super Ski Army Moves Carrie Trapy Obliterator SwordOf Sodan. Wiz Ball Turbo Pub Ball

## TEMMUZ 89

Tom And Jery Test Drive Runningman Adv Pinball International Team Gary Lineker's Hot Shot 1989 Neagok League Chalenge Antax Maltese Joe Plays 3-D Pool Tank attack Midnight Patrol Emilio Butrogueno Football T K O Boxing Hard and Heavy Golf Master Dominator Acrojet Speed Ball Phantom Fighte Poker Ghost Busters Footbal Manager Expansion Kit Rallies Strike Force Harrie Flight Simulator Retur Of The Jedi Ringside Fish

## AGUSTOS 89

Operation Horzum. Fruitbank Dragon Ninja Silk Worm Stormlord Tai ghan Windsurf Willy Double Dragon Temp Apods Deep Prisor Blod Money Red Head Circus Attarction Hate Postman Pat Tast Force

## EYLUL 89

Last Dve Shadow Force Slayer Gun Fight Vigilante Kick Off Spherical Licence To Kill Ghos. Hunters Ace 2088 Times Of Lore Star Trek Storm Warrior Empire Wargame Wolfman Fargotten Worlds Tintin Of The Moon

## EKİM 89

Castle Warrior Muncher Race Against Time Fast Break Robocop Super Scramble The New Zealand Story Dr Doom Revenge Silk Worm Cambogia Battle Hawks 1942 Para Assault Course Buffalo Bill's Wild West Jaws Man Hunter Vandal Never Ending Story

## KASIM 89

Batman Indiana Jones, Rick Dangerous Olimpiyom Shoot Out Kendo Warrior, Subway Vigilante Terror Of Deep, Run The Gauntlet, RVF Honda, Shadow Of The Beast, Capone Xenon II, Mr. Hell, Safar Guns Leanardo Silent Service. Xybots, Ninja Commando Street Sports Basketball, Europan Soccer

## ARALIK 89

Stunt Car Racer, Freddy Hardest. Moving Target Battle Action Fighter Asterio Beast Kenny Dalglish Thunder Birds Passing Shot Championship Wrestling Terry's Big Adventure Lords Of The Rising Sun Millenium North & South Shuffle Puck Cafe II Came From Desert Strider Beach volley Super Sports Cabal Tusker Project Pheasant Windwalker

## OCAK 90

Father Xmas Double Dragon Pro Tennis Simulator Untouchables Fallen Angel Moonwalker The Pyramide Power Drift Continental Circus World Trophy Soccer Chase H Q Dogs Of War Wings Of Fury Operation Thunderbolt Space Quest Pro Tennis Tour Rainbow Warrior The Last Duchman Mine Ninja Scooter Windwalker Battle Tech Strike Fleet Prosect Fire Sam Chess Master 2000

## ŞUBAT 90

Beverly Hill Cop Magic Johnsons Basketball Dynamite Dux Toobin Laser Squad Kick Start First Strike Fire Power Ghost Busters Deluxe Paint II Kingdoms Of England Audio Master F-16 Combat Simulator Delavu Guardians Of Shaoun Space Ace Indiana Jones Joan Of Arc Ghouls n Ghost Pools Of Radiance Power Boat Simulator Shinobi

## MART 90

Turbo Out Run Space Academy Ninja Warriors Airbase Flight Simulator Dragon Spirit Fighter Bomber Sim City Hard Drivin Eswmo Games Indiana Jones Hell Raisers Tv Sport Basketball Corsaria Art Of Chess Pool Of Radiance No Mercy Sergeant Slaughter M O T Kent Durakula Xenophobe Super Wonderboy

## NİSAN 90

Myth Snoball Gazza Super Soccer Compunet Microprose Soccer Days Of Phaaton Snoopy Future Wars Cycles Cybo Space Highway Patrol Falcon Mission Disk I Aquaraid Person Gulf Interno Sound Fx Gold Of Americas After The War Boxing Manager Bomb Ninja Mega Nova Pools Of Radiance Rocket Mig 29 Rock Star Soldier Of Light John Lowes Ultimate Darts

## MAYIS 90

Weird Dreams Footballer Of The Year II Twin World. Dizzy Player Manager Super Cars, Courtroom Scramble Sport After The War Wild Streets Romance Of The Three Kingdom Firelord Super Oswad Rainbow Islands Psycho Hopper The Three Musketeers Bobo Pool Of Radiance Monte Carlo Gazzino

## HAZİRAN 90

Die Hard Great Courts Blinky's Scary School Pit Stop Impossible Mission Tennis Cup Lancaster Leisure Suit Larry II Balance Of Power Rally 90 Battle Squadron F 29 Retaliator F 47 Thunderbolt Deluxe Paint Fiendish Freddy's Monday Night Football Bushido

## TEMMUZ 90

Champion Ship Footbal Defenders Of The Earth Cloud Kingdoms Deluxe Paint II Van Hoe Sherwand M 4 Space Quest Jumping Jackson Rally 90 A M C Dan Dare Crack Down Operation Thunderbolt Pipe Mania North & South

## AGUSTOS 90

Turrican Gordion Komb Pool Of Radiance 3-D International Tennis Maze Mania Blood Money Deluxe Paint III Conquest Of Camelot Command Sword Of Aragon Lost Patrol Maniac Mansion World Cup 90 Austerlitz Ponce Quest II Combo Racer Tie Break Future Compose Leader Board Tower Of Terror Joe Blade Pro Biker Kick Off Cup Tennis Manage Radramorace Test Drive II Yogis Great Espace Vendetta

## EYLUL 90

Shadow Warriors Canoe Racing Simulator Head Or Ball Dynasty Wars Blades Of Steel Yeti Hot Rod Double Dribble Deluxe Paint Emlyn Hughes International Soccer Future Collection Airport Leisure Suit Larry Castle Master Cyberball Resolution Stealth Thunde Strike Gary Lineker's Hot Shot Street Rod Bandit Kings Of Ancient China Operation Combat Rockers Drift Red Storm Rising F 16 Combat Prince Ski Or Die

## EKİM 90

Back To Future II, Flimbo's Quest Para Academy, Escape From Planet Of Robot Monsters,Leisure Suit Larry II, Twintris, Reach For The Stars, Khalaan, Venus The Flytrap, King Quest IV Wings Operation Stealth, Nuclear War Nexuss, Noise Tracker 1 2 Impossamole, Loom Iron Lord Block Out Boulder Dash, Operation Neptune Kick Off II, Time Soldier, Satan, Times Of Lore

## KASIM 90

Midnight Resistance Stormlord Hong Kong Phooey Atom Ant Football World Cup Edition Manager Oriental Games Ultimate Golf Mini Putter Frontline World Soccer Jimmea Reederei Mad Professor Mariarti, The Gold Of The Aztecs, F 19 Days Of Thunder Demons Winter FC Everton, Genghis Khan, Hero's Quest Football Manager 990 Times Of Lore Putty's Saga, Hammerlist Night Bread

## ARALIK 90

Sly Spy Super Kid Turn It Silkworm IV Hell Hole, Master Club Detective Cup Football, Hard Driving Heatseeker Dynamodd Wallstreet Bigfoot Lotus Esprit Turbo Challenge Side Show International Soccer Challenge Storm Across Europe No Exit Nobunaga's Ambition, Operation Spruance M1 Tank Platoon Shadow Of The Beast The Spy Who Loved

Me, Plotting, King Quest III, Over The Net Misja Future Basketball, Time Of Lore, Oops Up, Kick Off Extended Murder Second World U N Squadron, Rogue Trooper Agent X II, Ghosts n Goblins

## OCAK 91

Subbuteo Xenox Atomic Robokid Ikari Warriors II, Drazan Petrovic Basketball Sidewinder II Kamikaze Slip Aircop Rick Dangerous Battlechess Blue Max The Spy Who Loved Me King's Quest Carthage Conquests Of Camelot, Virus Killers, Supremacy, Nitro, S.C.I. Chase H.Q. II, Flood, Battle Command, Powermonger

## ŞUBAT 91

Dragon Breed E Swat, Green Beret Motorcyle 500, Vindicators, Spaghetti Western, European Puzznic Turrican Demo Walt Disney Collection Dragons Kingdom S T U N Runner Botics Badlands, Toyota Rally Prince Of Persia, Strider Night Shift Total Recall, Time Machine Fast Food The Ultimate Ride, Line Of Fire Z-Out Badlands Off Road Racer Super Off Road Indianapolis 500 Conflict In Middle East Spael Bound, A.T.F. Voodoo Nightmare, Vaxine Arcades.

## MART 91

Lucas Film Games, Days Of Thunder Robocop 2,

Saint Dragon Golden Axe, U.N. Squadron, Kart Turbo, S.C.I. Chase HQ Handicap Golf Wellins Wolf Pack, Typhoons of Steel Kick Box, Kings Quest 2 E-Swat, Soccer Manager Speedball 2 Narco Police, Kick Off 2 Jupiters Masterdrive Dragons Lair, Time Warp, Hard Drivin II, Master Blazer Gazzas II, Panza Boxing, Golden Axe Dino Wars Badlands Pete Judgedredd, Team Suzuki Exterminator Teenage Mutant Ninja Turtles, Race Drivin

## NİSAN 91

3D Soccer, Summer Camp, Total Recall, Line Of Fire Fire & Forget 2, Street Rod Wacky Darts, Gazza 2 Betraya, Crime Wave Codename Iceman Basket Manager Super Monaco Grand Prix Space Quest Buck Rogers, Lemmings, Duck Tales, Warlords,

## MAYIS 91

Narc, Spot Super Cars A-10 Tank Killer Gianna Remix Horror Zombies From The Crypt Curse of the Azureborids, Advanced Destroyer Simulator, Full Contact Blue Max, Chip's Challenge, Swiv, UMS II Escape From Colditz Colonels Bequest, Great Courts, Brat The Immortal, Sk, or Die

## HAZİRAN 91

Dick Tracy Navy Seals Swiv Mad Springs Chip's, Harpoon Vincent, Ultima V Back To The Future, Predator 2 Take em Out, Sport of Kings M.U.D.S Hero Quest Moonshine Racers, Search For The King, Chuck The Rock, Police Quest, Mini Play Basketball, Hill Street Blues, Turrican, Space War Das Boot, Nam

## TEMMUZ 91

Lotus Esprit Turbo Challenge Spindizzy New Worlds, Narco Police Metal Mutant, Miami Chase Brigade Commander Super Cars 2 Monkey Island, Killing Cloud, Eye Of the Beholder Armour Geddon, Neverending Story Fast Eddie's, Ancient Battles, Viz International Ice Hockey, Prehistorik, Cohort, Centurion,

## AĞUSTOS 91

Back To The Future II Skull & Crossbones, North & South Gods Ring Side Diplomacy, Super Monaco G.P. Final Conflict Eye Of The Beholder, Billy The Kid, Gold Rush, PGA Tour Railroad Tycoon, F-15 Strake Eagle Man Hunter Creatures, Crime Does Not Pay, Predator II MoonBase Mercs, Shadow Dancer, Billard Simulator II Deuteros, Champion Of The Raj,

## EYLUL 91

Over The Net Supremacy Plotting C.S.S. John Young Eskimo Games, Firepot Panic, Gem x, Man Hunter Hunter Street Rod Team Yankee Darkman Spider Man Hero's Quest Navy Seals Switch Blade Athletics Manchester United Europe Frenetic Toki, Blade Warrior

## EKİM 91

Warm Up, Sunny Shine, Zone Warrior Pang, Strike Manager Bat F-1 GP Torvak The Warrio Battle Chess II Speedball Warlock, Silent Service Atomino War For The Crown, Shadow Dancer Gun Boat, Mercs, Shadow of The Beast Thunderhawk, Elite R-Type, Hero Quest

## KASIM 91

Beast Busters, Secret of the Silver Blades, Blues Brothers, Sim Earth Pro Flight Stratego, Terminator2, Magic Pockets, Flight of the Intruder Cruise for a Corpse, Midwinter2, Robin Hood, Deuteros, Return to Europe.

## ARALIK 91

Krymin Secret Weapons of the Luftwaffe Mean Machines Rugby Armios Boston Bomb Club, Wacky Races, Mig 29 Lotus2 Megalomania Last Ninja Altered Destiny,Thunder Jaws, Final Fight Battle Bound, A-10 Mission Disk Rise of the Dragon, Face Off, Alien Breed, Alien Storm

**ENFLASYON CANAVARI**
Sayı 2- Sayı 5 1000 TL.
Sayı 6- Sayı 9 2000 TL.
Sayı 10- Sayı 15 3000 TL.
Sayı 16- Sayı 19 4000 TL.
Sayı 20- Sayı 22 5000 TL.
Sayı 23- Sayı 29 6000 TL.
Sayı 30- Sayı 33 8000 TL.
Sayı 34- Sayı 42 10000 TL.
Sayı 43- 15.000 TL.

**KAÇIRDIM !**

**Aklımı değil, derginizin bazı eski sayılarını kaçırdım. Şimdi onlara ihtiyacım var, onun için istediğim dergilerin tutarını hesabınıza yatırdım, ve dekontun fotokopisini size yolluyorum. Lütfen onları bir an önce bana yollayın!**

**İSTEDİĞİM SAYILAR:**

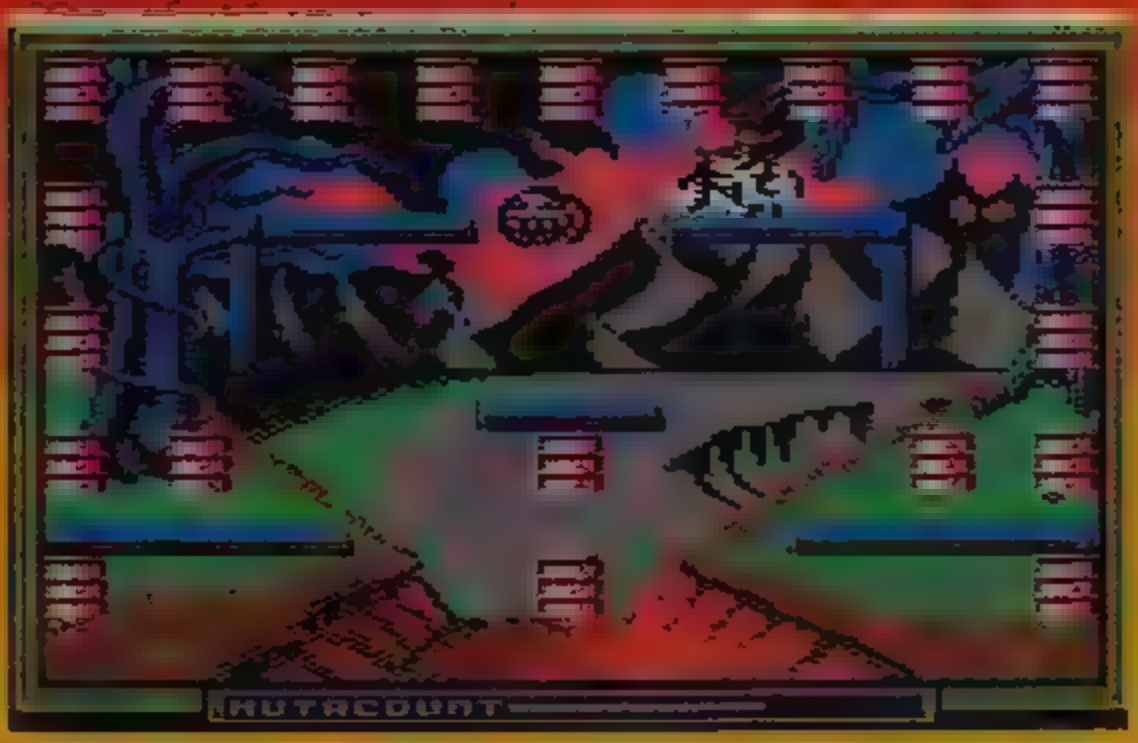
**TOPLAM TUTAR:**

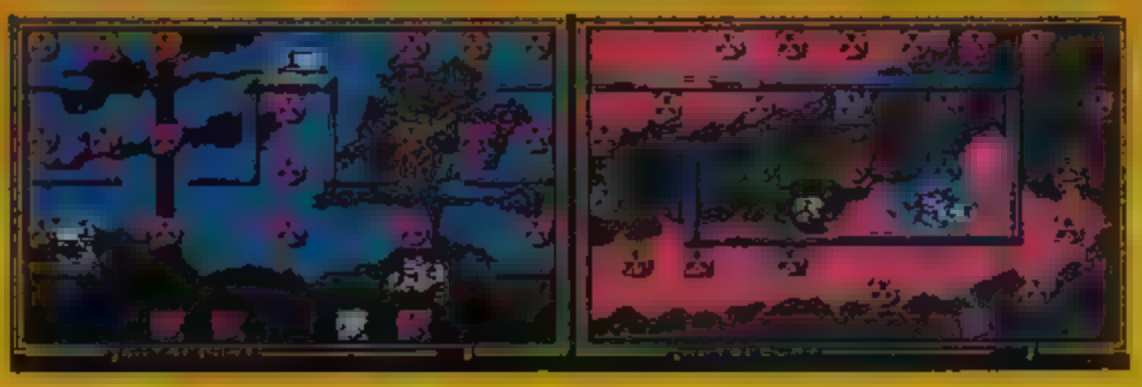
**ADIM:.**

**ADRESİM:**

İstediğiniz dergilerin tutarını İşBankası İhlamur Şubesi 150965 no lu 64'ler Dergisi hesabına veya 328518 nolu PostaÇeki hesabına yatırabilirsiniz. Alacağınız dekontun bir fotokopisini bu formla birlikte 64'ler Dergisi Meşuklar Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş, İstanbul adresine yollayın, derginiz size gönderelim.

# Kaçırmadınız!





# SUPER EYMOUR SAVES THE PLANET

Merhaba arkadaşlar (Umarım Omay bu girişi ad na tescil ettirmemiştir, yoksa bana dava açabilir) Herhalde hep nız Bombjack adlı oyunu duymuşsunuzdur Bu oyun artık platform alt nde klas kleşmiş oyunlardan birid r Oyunumuz bu türün başarılı bir uyarlaması.
Biz bu oyunda dünyayı kirlilikten kurtarmaya çalışan Super Seymour adlı bir tipi yönetiyorsunuz Bu amaçla çeşitli bö um erde varı., radyoaktif at klar gibi nesne eri topluyorsunuz Oyun klasık platform özellikleri taşıyor Ateşe basarsanız zıplarsınız Havadayken kısa aralıklarla ateşe basarsanız (veya autofire a takarsan z) havada kısa bir süre durabil rs nız Ekranda adamınızın hareket ettiğ bölümün altında bir sayaç goreceks nız Bu sayaç s zın toplayacağınız atık birimin patlamasına ne kadar kaid ğid r Onun alt nda soldan sağa sırayla kul andığınız obje ve kalan kullanım say sı, skorunuz sureniz bo um bitince kalan sürenizin kaçla çarpılacağı ve kalan hak sayınız var

Her bö umde toplayacağınız atık maddeler ekranda göreceksiniz. Bunlardan birinin parladığı hemen dikkatiniz çekecektir İşte toplamanız gereken bu parlayan. Onu alınca bir diğeri parlamaya başlayacaktır Aldığınız her parlayan obje s ze 200 puan kazandıracaktır Parlamayan bir objeyi almak se s ze puan kazandırmaz bu yüzden dikkatli o un Butun objeleri parlatt kt n zaman toplarsanız bölüm sonunda ekstra 10.000 puan alırsın z Her oyunda o duğu gibi Super Seymour da da sizi engellemeye çalışan düşmanların z var Bu oyunda düşman arımızın tek farkı siz n de onları öldüreb lmeniz. Butun canavarları tek tek açıklamayacağ.m ama uçan canavarlara a ttan zıplayan ve yuruyen canavarlara ise ustten çarparsanız ö durursunuz Bir de kure var Bu kure ilk çarptığınızda ik ye bo ünüyor Çıkan ufak topları tek tek yok etmelis nız Dikkat etmen z gereken b r diğer nokta ise canavarlar öldurdukten sonra cesetlerin ustüne basıp onları ekranda atmanız gerektiğidir Yoksa ceset er tekrar canlan p size sorun ç karabilir

Tabı ki bu oyunda da size yardımcı olacak çeşitli obje er bulunuyor B r defada bunlardan yalnızca birin kullanabil rsiniz Bunlardan "L" daha yükseğe z p amanızı sağlar, "S" size ateş edebilme hakkı ver r "55 sayısı (ne a akaysa) size garip bir ob e f rlatma hakkı ver r Bu ob e çarpt ğı canavarlar öldürür
Bunlardan başka adam kafası size bir hak verir "X" sure katsayınız bir arttırır Soru işaret nin vereceğ nesne ise siz n şansın za kalmıştır Bu s zın elinizdeki objenin kullanım sayıs nı k le çarpab lir, s ze başka b r obje verebil r Ama buna karş lık ortaya bir canavar da çıkarab lir Oyun her platformcuyu memnun edecek nitelikte Muzik ve arka plan n güzelliği oyuna ayrı bir hava katıyor Kasette bulunması sevinç verici Bu tür oyunlardan hoşlanıyorsanız s zin için ideal

**EVRİM ONAL**

MAÇ

# ADVENTURE

## STRATEJI — SIMULASYON

Acı... Öyle bildiğimiz 'Ay elimi kestim, ayağım burkuldu' gibisinden acılar değil. Gerçek, ruhunuzu dağlayıp sizi umutsuz gözlerle gökyüzüne baktıracak kadar derin bir acı. İnsana ne olduğunu şaşırtacak, keşke şimdiki aklım olsaydı dedirtecek derecede koyucu bir acı. Kendini bir an dışardan gördürtüp ne kadar yalnız, ufak ve çaresiz anlamasını sağlayacak kadar keskin bir acı. Aptalca da olsa, insana kısacık, ufacık bir an için intihar edip herşeyden kurtulmayı düşündürtecek kadar anlamsız bir acı. Hatta yaralanmış beyninize en büyük günahı işlettirip, onu etrafındakilerin de acı çekmesini isteyecek kadar körelten bir acı ..

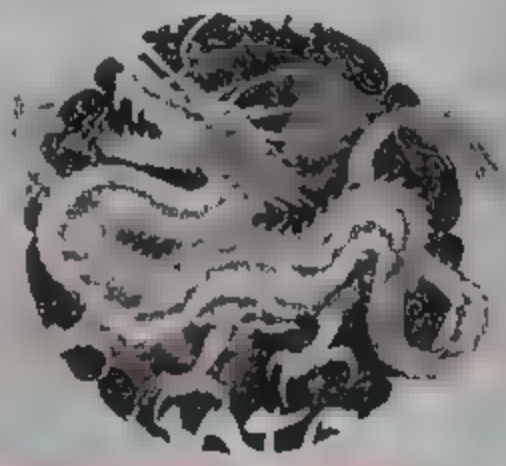
Şöyle ya da böyle, ne kadar kaçsanız, kendi ufak kabuğunuza saklansanız bile bir gün sizi bulup köşeye sıkıştıracak olan bu acı (her ne kadar farkında olmasanız bile) varlığınız, ruhunuz, ve geriye kalan sayılı günleriniz açısından aslında yararlıdır. Hemen yanlış anlamayın, bu yeni kurduğumuz Mazoist United'ın amacı değil. eğer biraz durup düşünürseniz aslında ilk bakışta gelidiği kadar saçma da değil. Belki güne apta. bir gülümsemeyle başlayanlara saçma gelebilir, hatta kendi çaplarında 'orta dereceli' bunalımlar atlatanlar da aptalca olduğunu düşünebilirler ama gerçek acıdan geçip sonra bu konuda düşünecek kadar yaşayabilenler son atlatıkları darbenin hayatlarına silinemiyecek olumlu bir iz bıraktığını bilirler. Hatta herkesi mutluluktan çıldırtan şeylere bile önce şüpheci pesimist bir bakış atanlar (mesela ben) ruhlarının olgunluğunun çektikleri acılarla orantılı olduğunu bile iddia edebilirler.

Siz istediğiniz düşünün. hatta istersenız diğer bölümlere varabilmek için bu satırları hızlı hızlı geçin, ama şunu unutmayın. Acı çekenler bilirler. Aynı hatalara ısrarla tekrar tekrar düşüp aynı acıları yeniden çekseler bile onlar bilirler. Belki bu dış görünüşlerine çok farklı bir şekilde yansır, belki onları toplum dediğimiz 'insan' sürüsünden uzaklaştırır, ama taa içlerinde onlar diğerlerinden çok daha fazlasını bilirler.

Ben bu ay boyunca (acılarımın beni rahat bıraktığı zamanlarda) bol bol ağaç yaptım. Hemen 'yeşilciğim oldun leyn?!?' demeyin. Hayır yeşilci olmadım, ağaç yapmak 64'ler dilinde Global Effect oynamanın diğer adı. İnanın hayatımda ilk kez oyunu oynayan bu kadar az düşünen bir oyun görüyorum. Eski hex stratejiler bile bu kadar acımasız değildiler. Global Effect'i alıyorsunuz. yükleyorsunuz ve kendi kendinize 'İşte uzun zamandır beklediğim SimCity taklidi diyorsunuz' ve hayatınızın hatasını böylece yapmış oluyorsunuz. Bel bi'yom. çünkü ben yaptım. Global Effect bir oyun değil, gerçek dünya. Kurduğunuz her fabrika, her yeni 'toplu konut projesi' her askeri üs size uzun vadede hava kirliliği delinmiş çorap misali bir ozon tabakası, ciğerlerinize kurban bayramı sabahının kan kokusunu (ama bu kez bizim kanımızın kokusu) yaşatacak carbon dioksit oranı olarak geri dönüyor. Paranın tek sınır olduğu oyunları unutun, burda kavgayı sağ kalmak ve çoğu zaman bu kavganın sonunda siz ağzınız, burnunuz dağılmış en iyi nakavt pozunuzu veriyor oluyorsunuz. Zorluğu ve başarı şansının azlığı yüzünden pek çok kimse Global Effect'i pas geçebilir (ve açıkçası onları suçlamıyorum) ama kafaların takıp oyuna saatlerini verenler işkencenin sonuna vardıklarında (eğer varabilirlerse) iki şeyi çok aççık ve şeççik olarak anlıyorlar benim sevgili vatandaşlarım.

1) Bu güne kadar oynadığımız oyunların çoğu eninde sonunda bizim egomuzu parlatmamış için hazırlanmış program parçalarından öte birşey değiller. Global Effect olaya başka bir açıdan bakıyor. Madem dünyayı kurtaracam diye bilgisayar başına oturdunuz. bunun fiyatını ödeyeceksiniz. Acımasız ama akıllıca (en azından bence akıllıca).

2) Biz cebimizdeki para. komşunun kızı diploma gibi dertlerle uğraşırken dünya büyüklük bir hızla batıyor. Ve bunu değiştirmek için olayların bizim nazik tenimiz rahatsız etmelerini beklersek çok çok geç kalmış olacağız. Çünkü Global Effect'te (tıpkı



gerçekte olduğu gibi) s. yükselmesi sınıra geldim bütün dünyayı çiçeklerle donatsanız bile faydası olmuyor. Cayır cayır yanıp gebenken 'keşke' demenin kimseye faydası olmuyor.

Bunlar, benim kafa için kafama bile soktuğuna göre Global Effect iyi bir oyun ama mükemmmel değil. Karşılaşacağınız birkaç design hatası (mesela ikonların yerleri) veya oyunla düşeceğiniz bazı mantık çatışması (ısının düşmesini durdurmak için çevre kirliliği yaratmak gerçekten akıl.ca mı) sizi zamanla oyundan soğutabilir ama oturup uğraşanlar için Global Effect hem eğitici hem de eğlenceli (tabi sizin eğlence kavramınız bu olaya ne der bilemicem ama ben eğlendim). Belki oyun olarak genel %85 alır ama fikir olarak kesin bir %90'ı hak ediyor.

Bunun dışında Sensible Soccer a bir kaç laf etmeden geçemicem. Sonunda benim de (daha doğrusu benim bile) oynayabileceğim bir futbol oyunu görmek ne güzel, hem de tam televizyon futbol dolayken. Sens ble Soccer'ı yapanlar (yani Sens ble Software) Kick Off2'ye uzun uzun bakmışlar ve neyin kalması, neyin bir yenisiyle değişmesi konusunda bayağı isabetli kararlar vermişler. Konumuzun dışında olduğunda daha fazla derinlere inemicem ama bence Sensible Soccer, Kick Off2'yi döver. Aynı fikirde olmayanlar Omay'ı dövsünler.

Bir de bir okuyucum (çok pardon adın hatırlayamadım ama minnettarım) kaktı bana Personal Nightmare'in çalışanın getirdi. Ona minnettarım. Uzun zaman önce oyuna ara vermiştim (teknik sebepler, bendeki çalışmıyordu) şimdi geri dönüp bir daha oynayınca ne kadar özlemiş olduğumun farkına vardım. Amiga tarihinin en iyi text adventure'larından biri ve eğer kaçırdıysanız geç kalmış sayılmazsınız. Tabii bu arada Infocom Collection' oynamıyorsanız ayıp ediyorsanız. Bütün text tarihini yazan adamların bütün oyunların birkez daha oynama fırsatı elinize geçmişken boşa vakit harcamayın. Oyunların çoğunda size yardım etmeye çalışırım, eğer bir derdiniz olursa adresi biliyorsunuz.

Son olarak ShadowLands var. Açıkçası oyunun bendeki versiyonu harap halde onun için bir yerlerde bulduğum tek level'lik demosunu oynadım. Oyunu yapan Teque genelde arcade alanında uzmanlaştığından pek birşey beklemiyordum ama oynayınca benim için hoş bir süpriz oldu. Belki ilk bakışta Shadowlands'i Heimdall'a benzetebilirsiniz ama arada oldukça büyük bir park var. Photoscape Shadowlands'de Photoscape sayesinde ışık büyük bir rol oynuyor. Meşale gibi ışık kaynakları sadece etraflarındaki sınırlı bir alanı aydınlatabiliyorlar. Ekranın geri kalanı ise görüşünüzü iyice sınırlayan bir karanlığa gömülüyor. Bu ilk başta firmanın sıradan FRP'sini satmak için kutuya yapıştırdığı yeni bir etiket gibi gelebilir ama Photoscape gerçekten çalışıyor ve oyuna anlatamıyacağınız kadar atmosfer katıyor. Bir de Teque bayağı iyi çalışan bir ikon sistemi geliştirmiş. Partinizi oluşturan 4 kişinin (NPC'ler size katılmıyor, onların tek görevi size parçal yacak et sağlamak) vücudlarının birer şeması ekranın alt kısmında duruyor. Birşey yapmak istediğinizde önce kullanacağınız uzvunuzu (fazla çoşmayın) sonra da oyun alanındaki herhangi bir cismi klikliyorsunuz. Mesela bir tabelayı okumak istiyorsanız önce adamınızın kafasını, sonra da tabelayı klikliyorsunuz. Karışık gibi gelse bile bu sisteme bir kez alışınca bir daha kolay kolay vaz geçemiyorsunuz. ShadowLands'in çalışanını bulursanız mutlaka alın (ve bana da haber verin).

Bu ay dergide (belki ÖYS'nin etkisindendir) genel bir mektup azlığı yaşandı. Her ne kadar MAC Adventure bundan fazla etkilenmediyse de hepinizden şiddetli mektup yazmanızı rica ediyorum. Özellikle Infocom konusunda. Şimdi bakalım bu ay oltaya neler takılmış..

**NEVER FREE**

**Sevgili MAC,**

**"Bu sana yazdığım bilmem kaçıncı mektup" demeyeceğim. Çünkü bunun önemi yok. Önemli olan senin sorularımı yanıtlaman. Ben FRP'lerde acemi denilmeyecek kadar yeniyim. Oynamak istiyorum ve FRP'lerin 64'ler dergisindeki tam çözümlerini okuyorum ama iş büyülere, level'lere filan gelince karışıyor. Neyse sorularımı sorayım ki biraz olsun beni**

aydınlat.
**1) Tek büyüsü filan olmayan, FRP, galiba Buck Rogers, tam çözümünü yayınlamayı düşünüyormusunuz?**
**2) Gateway to the Savage Frontier'ın konusunu öz ve kısa bir biçimde anlatabilirmisin?**
**3) "Journal Entries" nedir? FRP'lerde ne önemi vardır?**
**4) Castles hakkında düşüncelerin?**
**5) Stephen King veya Dean R. Koontz okurmusun?**
**6) Falcon 3 nerede kaldı?**
**7) "Gwar" adlı grubu biliyormusun?**
**8) Pool of Radiance ın kitabını yollarsan 1 CD ile ödeşiriz. O.K.?**
**9) Mega Lo Mania'da nükleer füzelerden korunmak için ne yapmam gerekiyor? Üç adadan ikisini yerle bir ediyorum. Sorularımı cevaplarsan içimdeki karanlık ve mistik ışığı aydınlatmış olursun. Şimdiden çok teşekkürler.**
**The Lamentable Man, Ankara**
**MAC:** Doğal olarak iş level lara, büyülere gelince karış yok. Çünkü (bence) pek çok kimse SSI damgası taşıyan herhangi bir oyunu alıp hemen oynayabileceğin zannediyor (eskiden bende öyle sanardım, darbeyi yiyince artık akıllandım). Sonra da beceremeyince FRP'ler sıkıcıdırdiye bir sonuca varıveriyorlar. Aslında FRP'leri anlamanın ve zevk almanın yolu önce bu oyunların kutu halindeki versiyonlarını oynamaktan geçiyor. Geçenlerde HeroQuest'in orijinal halini gördüm, Allah'ım şaştı. Gerçi Gremlin in oyunu da fena sayılmaz ama Games Workshop un kutu oyunu bir şaheser. Hem istersenız kötü adamları bile oynayabiliyorsunuz. Yanı kısa lafın uzunu, eğer FRP oynamak istiyorsanız ya önce gereken zamanı ayırıp kutu oyunlardan birini oynayın, ya da buna imkan bulamıyorsanız işe sizlerin birinin ilk oyunuyla başlayın. Mesela Pool of Radiance, ya da Gateway to the Savage Frontier'i (kitabıyla) alın ve oldukça uzun bir zaman ayırmaktan çekinmeyin.
1) Buck Rogers'ın (oldukça) detaylı bir açıklaması eski bir sayıda çıkmıştı. Bu oyuna bir daha yer ayıracağımızı sanmıyorum ama eğer bir sorunun olursa bana yazabilirsin.
2) Savage Frontier her FRP dünyası gibi acımasız düşmanlarla dolu ve burada yaşayanlar yüzyıllarca kendilerini Ascore şehrindeki dört büyülü heykel sayesinde koruyabilmişler. Ama artık heykeller yok (dört bir yana dağılmışlar), dolayısıyla Ascore da yok (var ama yıkılmış), ve de yine bunun dolayısıyla insanlar büyük bir tehlike altında. Heykellerin yokluğundan yararlanan düşman büyük bir saldırıya hazırlanıyor. Senin amacın bu saldırı gerçekleşmeden dört heykeli bulup Ascore un koruyucu gücünü geri getirmek.
3) Journal Entries taa eski FRP'lerden kalan bir gelenek. SSI bunu sürdüren ender firmalardan biri. Oyunu oynarken herhangi bir olayla karşılaştığında oyun sana bir numara veriyor, sen de manual'da bu numaranın karşılığı olan paragrafı okuyorsun. Bunun iki yararı var (en azından firmaya):
a) Bu sayede bütün textleri oyunun içine koymak gerekmediğinden oyun hem daha az yer kaplıyor, hem de programlanması daha kolay oluyor. (Bu uzun paragrafların atmosfer kattığı da söylenebilir)
b) Bu sayede oyunun orijinaline (ya da en azından Journal Entries in fotokopisine!) sahip olmayanlar oyunu oynasalar bile pek birşey anlayamıyorlar.
4) Castles mükemmel bir fikrin başarısız uygulaması. Yani kale yapmak zevkli ama hem çok uzun sürmesi hem de (haberci ve saldırılara rağmen) bir süre sonra oyunun amacını kaybetmesi. Birkaç gün eğlenmek için alınabilir ama ben yakında çıkacak DataDisk'inden umutluyum. Rivayete göre bu diskte yeni asker çeşitleri, saldırı imkanı ve daha gelişmiş ekonomi düzeni olacak.
5) Tabii ki. Başka kim insanın kendi evinin içinde rahat rahat kitap okurken annesi kapıyı açtı diye çığlık çığlığa bağırmasını sağlayabilir ki.
6) Şu andaki geleceği (Amiga'da) kesin değil. Yani eninde sonunda çıkar, ama ne zaman, ne şekilde bilmiyorum.
7) GWAR'ın müziklerini bir kenara bıraksan bile sırf görünüşleri ve şarkı sözleri için bir bakmaya değecek bir grup.
8) CD'ye gerek yok, adresini yazarsan (bir FRP'ci daha kazanma amacıyla) sana yollayabilirim. Zarfa yazmıştım demo, doğal olarak zarf artık recycle olmaya (size diyorum fazla Global Effect oynadınız diye, gitti.
9) Nükleer füzelerden korunamıyorsun. Onlar zaten oyunun en iyi silahları, sen iyisi düşmanın nükleer füzelerini sana yollamadan sen onun işini bitir.
**NEVER**
**Sevgili MAC,**
**(Sözlüğe baktım Macintosh un karşılığı. Ühü hühü !) Ümit Öncel'e üzüntülerimi belirt, eğer aldıysan ilk mektubumda Sepultra'nın İstanbul'a geleceğinden bahsetmiştim. Ne yazık ki (hıçk) Sepultra gelmiyor (tabii ki Metallica v.s.)**

# MAC BORSA ENDEKSİ

▲ STEVE MARTIN
Kainatın en komik adamı olduğu için.
▲ CHUCK
Cüssesine rağmen mükemmel vokal yaptığı için
▲ DYNA BLASTER
Mükemmel bir oyun olduğu için (kuşlar için bile).
▲ SSI
FRP serileri tekrar 64'te görünmeye başladığı için.
▲ THE LAWNMOWER MAN
Virtual Reality'nin kapılarını açtığı için.
▼ OMAY (Vahdettin)
Kainatın en tembel kölesi olduğu için.
▼ ÖYS
İnsanların hayatlarının içine etmeye devam ettiği için.
▼ LENNY WOLF
İyi müzik yapan aptalın teki olduğu için.
▼ ACE
Kapanıp gittiği için.

**Seninle bayağı ortak yönümüz var. Pirates'dan hoşlanıyorsun, çizgi roman seviyorsun, hangi takımlı olduğunu bilmiyorum (neyse), metal, pizza, cola, adventure, Aztec Challenge v.s.**
**Demek Super Channel seyrediyorsun, sana tavsiyem hafta arası "Wanted"i (3.30) hafta sonu "All Mixed up" ve Metal Hammer Hard Rock Club'u seyret. (Bu arada Howard Johnson o programı pek sunamıyor.) Iron Malden'ın yeni albümünü dinledin mi?**
**Sorular:**
**1) Secret of the Monkey Island'da "nice wine" kafaladığın adamlara verip, tıpasını da delik yere (gemideki) mi tıpıyacağız. Ya da nasıl? (Ne acayip soru?)**
**2) Secret of the Monkey Island 2 ne zaman Amiga'ya gelir?**
**3) GAC (Graphic Adventure Creator) Amiga'da var mı?**
**4) Adventure yapmak zor mu? Hiç denedin mi?**
**5) Infocom Collection'ı oynadın mı? Hitchhiker's Guide to the Galaxy çok zor?**
**6) Rasim Mingü'nün deyimiyle "Vektör grafik" Amos'la yapılır mı? Ya nasıl?**
**7) Super Channel'da "Freddy Mercury Tribute"ı seyrettin mi?**
**8) Laneth'deki röportaj'ın güzel. Bence de Türk grupları kendilerine has olmalılar.**
**Seninle ve diğer arkadaşlarla görüşmek isterim.**
**Turgay GÜRSOY, İzmit**
**MAC:** Evet, ne yazık ki Sepultura gelmiyor, onun yerine Diana Ross geliyor. İyi di mi. İyi değil ama en azından bu darbe Ümit'in sonu oldu, biz de bir sürü masraftan kurtulduk. Howard Johnson konusunda ise sana tamamen katılıyorum. Kağıt üzerinde mükemmel bir adam olsa bile oraya pek gitmiyor
1) Bu sorun benim ve dergideki Monkey Island cıların (ben Monkey Island'cı değilim) kafasını oldukça karıştırdı T paya yapmaya çalıştığınşeylere pek bir mana veremedik. Sonuç olarak o tıpayla hiç birşeyi tıkamanı gerekmiyor. Yine de hayal gücün için sana 10 puan
2) Geldi ve de 11 disk ve ne zaman oynasalar başka bir diskte hata veriyor. Bence kesinlikle 'Yılın en güzel grafikli ömür törpüsü' ödülünün bir numaralı adayı
3) GAC Amiga da yok (galiba), ama aynısını görecek başka programlar var. Amos'u bir kenara bırakırsak AAC (Advanced Adventure Creator) bayağı kaliteli (hem de Public Domain) bir program
4) Çok çok eskiden, denemiştim, hatta ufak bir tanesini de yapmıştım (bir arkadaşımla beraber). Hem de neyse biliyormusun? The Lord of the Rings! Simon's Basic'le yapmıştı 30 tane grafik, location'ı vardı ve yaklaşık 20 emir anlayabiliyordu. Ama hiçbir zaman hak ettiği ilgiyi görmedi ve benim büyük programcılık hayallerim suya düştü. Aslında oyun yapmak o kadar da zor değil, ama grafiklerden falan önce iyi bir hikaye (mümkünse yaratıcı birşeyler) ve kaliteli bir parser'a (programın girdiğin komutları anlamasını sağlayan bölümü) ihtiyacın var. Parser işini halletmeden hayallere kapılmanın pek bir manası yok. Bunu yapmanın en iyi yolu ise Magnetic Scrolls, İnfocom gibi firmaların oyunlarını dikkatle incelemek. Program göremesen bile işin mantığını kapabilirsin
5) Hitch ker's aslında zor bir oyun değil eğer konuya yabancı değilsen. Aslında Hitchiker's bayağı uçuk bir roman, ben oyunu oynadıktan sonra işe merak sarıp kitabı bulmuştum. Her ne kadar oyunla kitap kelimesi kelimesine aynı olmasa bile bir kez kitabı okuyunca insan ne kadar çarpık ve uçuk düşünmesi gerektiğini anlıyor. Eğer takıldığın yeri yazarsan sana yardım etmeye çalışırım
6) Yanlış adam, yanlış bölüm, yanlış konu, kısacası yanlış soru. Ama sanırım Amos'da vektör grafik yapmak için Amos 3D diye birşey var. Yine de Omay'a danışmak daha akıllıca olur. Eğer cevabı bilmiyorsa (ve de kesin bilmiyordur), onu döversin
7) Ben lanetlimiyim nedir, bilmiyorum o program her kanalda en az beş kere çıktı bana bir türlü rast gelmedi. Ben zaten Terminator'ü de görememiştim. Kader...
**FOTO**
**Dear Mac,**
**Bu sana yazdığım ikinci mektup. (Bir öncekini Egoizmimin zirvesindeyken yazmıştım. Bennn! Beeennnn) Ama çok kızgın oldum yani ilk mektupta sana o kadar tembihledim eğer okursan ki pek sanmıyorum yazında buna dair bir şeyler söyle diye. Ya tabii bunlar fanzin şeyler okuyucu kısmıyla ne uğraşıcan onlar sadece okur geçer gider bişi farketmez. Ne bileyim cevap yazsan noolur yazmasan noolur hatta mektuplarını okumak bile gereksiz bir olaydır. Okunur mu onca mektup Hı? (Hı ha acayip kızgın oldun dimi çok pis karakter atarım.)**
**Konu ile ilgili bir 64'ler okuyucusu fotoromanı.**
**1) Zavallı sorunlu okuyucu 64'ler dergisine ayın ilk haftası içinde hergün bilgisayarcısına uğrayarak kavuşmaya çalışır. Yirmi bin lirayı cebine koymuştur. Ve harcamamak için büyük çaba sarfetmektedir. Dergiyi alır almaz (ayın 5-8'i arası eğer şansı varsa) sevinç çığlıkları atarak okuyabileceği bir çay bahçesine gider. Sigarasını yakar, çayını söyleyip kapak resimlerini ve renkli başlıkları seyreder.**
**2) İki saat çay gelmez ve sigarası biter. Çaycıya inceden bir küfür sallayıp (çaycı duymaz) bir çay istediğini tekrarlar. Çaycı "hemen abi" der. Zavallı okuyucu bu umutla bir sigara daha yakar. Ve ilk sayfayı açar. Çiklet reklamı korkunç etkili olur. Zaten hayatı boyunca üstünde turbo yazan bir tişörtle dolaşmak istemiştir. Ve hemen Apo abinin yazısını okumaya başlar. Sonlara doğru sıkıldığı için Apo abinin yanağındaki pembe lekelerin sebebini merak eder.**
**3) İçindekiler ve yenilikler bölümünü açıp Amiga üstünlüğünü görünce sevinir ve merak etmeye başlar. Acaba oradaki oyunların tamamı iç sayfalarda mevcut mu diye. Oyun isimlerinin yanındaki sayfa numaralarına rağmen dergideki hiçbir sayfada sayfa numarası bulunmaz. Yeniliklere şöyle bir göz attıktan sonra resimlere bakarak sayfaları çevirmeye başlar. Amaç Mac Adventure köşesine ulaşmaktır. Kanal 64'ün 4 sayfa olduğunu görür ve sayfa ziyanı olduğunu düşünür, çayını yudumlarken PC Market köşesine kıskançlıkla bakar.**
**4) MAC Adventure köşesine ulaşınca gözlerini dört açar ve okumaya başlar. Kendisine koyun denmesine hiç mi hiç aldırmaz ve devam eder. Mac lafı değiştirir ve herkese koyun demek istemediğini ifade etsede fayda etmez. Çaycı gelip boşu alır ve gider. Okuyucunun işi okumaktır ve okumaya devam eder. Kendi kendine**

## SİMULASYON SÖZLÜĞÜ III

MRLS: Multiple rocket launching system.Birkaç düzeyi bir anda fırlatabilen en gelişmiş roket sistemi.
NATO: The North Atlantic Treaty Organisation. 16 ülkeden oluşan askeri işbirliği anlaşması.
OH-xx: Amerikan gözcü helikopterleri serisi.
Passage Point: Düşman istasyonuna karşılaşmadan dost birliklerin üzerinden uçabileceğiniz bölge.
Primary: Bir görev veya uçuştaki en önemli hedef.
RDF: Radar deployment force.Hızla hareket edebilen Amerikan askeri gücü. Hızları sayesinde dünyanın herhangibir yerindeki işlere burnunu sokabilmek için eğitilmişlerdir.
SAM: Surface-to-air-missile. Yerden havaya atılan bir füze.(emin misiniz tanışmışsınızdır.)
SOP: Standard Operating Procedure. Bir görevde hareketleri askeri kurallara tam olarak yapmaya verilen isim.
SSM: Surface-to-surface-missile. Yerden yere füze.
TADS: Target acquisition and designation system. Apache helikopterlerine hedefleri ve hedeflere lazer yardımıyla kilitlenmeyi sağlayan sistem.
TF: Task force. Çeşitli birliklerden oluşanbir askeri birim.
TOC: Tactical operations center. Arazi çarpışmalarında kullanılan geçici komuta merkezi.
VOR: VHF omni-directional range. Yön bulmada kullanılan bir radyo sinyali.
Warsaw Pact: Nato'ya karşı kurulan ve 7 Doğu Avrupa ülkesinden oluşan askeri işbirliği grubu. Artık yok ama zaman zaman oyunlarda düşman olarak karşınıza çıkar.

**Simulasyon sözlüğümüz bu kadar. Gelecek ay FRP'lerde sık sık karşımıza çıkan düşmanlarımızı tanımaya başlayacağız.**

Mac'in haklı olduğunu kendine kabul ettirmeye çalışır. Soruları ve cevapları okur. Sayfaların yanlış yerlere basıldığını görüp etkarlanır. Bir sigara daha yakar. Boğazının yanması geçene kadar bir daha Gitane içmemeye karar verir. (Kısa süren bir karar) Bulutsuzluk özleminin sigara - çay - sigara döngüsünü hatırlayıp bir çay daha söyler.
5) Mac köşesinde mektubundan bir iz bile bulamayan okuyucu Pessimist'e bakar, endeksi inceler kıl olmuştur. Bunalıma girer ve Macin mektubunu okumadığına kanaat getirir. Kolundaki saate bakmaya üşendiğinden güneşin pozisyonuna bakarak saatin 3'ü geçtiğini farkeder. Çayını bitirip dergiyi karıştırmaya devam eder. Mac köşesinde yine Garage Day'in sözleri yoktur 64'ler fotoromanlarını okuyup bir tanede kendisi yazmaya başlar. Eeee Mac, işte böyle. Bilmeme anlatabildim mi? Bu arada FRP tanıtımlarında hangi yolu tercih ettiğimizi sormuşsunuz. Beceriksiz bir oyuncu olarak sana şu tavsiyelerde bulunacağım. Oyunun amacını ve nasıl oynanacağını ve kahramanlarını tanıtıp oyun hakkındaki kendi yorumunuzu yapın. Yani almaya değer mi? Oyunu bitiripte ilerledikçe neler yapılacağını falan anlatmayın bırakın bunları biz çözelim. İlerde sorunumuz olursa onu biz soralım. Nasıl olsa dergimizde dağ gibi 7 sayfa Mac köşesi var. Orda bir köşe var uzakta. Mac bizim mektuplara birşeyler yazsada yazmasada o köşe bizim köşemizdir. Bütün bunlar sanırım A şıkkına giriyor. Unutmadan oyunda hangi şehirde ne olduğunu da oyun tanıtımından 1-2 ay sonra yayınlarsanız daha iyi olur.
Sana bol düşünmeler Mac,
Özer KAVAR, İzmit

**MAC:** Şimdi birinci mektubunu okumadığım konusunda çok yanılıyorsun. Hatta ilk mektubu iki kere okumuştum, acaba yanlışlıkla bu mektubu ben kendime mi yazdım diye. Sonra ben olmadığıma emin olunca bir kez daha okumuştum, hoşuma gitti diye, hani samanlı kağıda, dört koca sayfa, satırlardaki kelimelerin genel olarak aynı yatay doğrultuyu takip etmeleri gerektiği kuralını, hiçe sayarak yazdığın mektup. Şimdi nasıl mı okuduğumu? Aslına bakarsan ben zaten her mektubu okuyorum, ama seninkini özellikle birkaç kez okumuştum (bu nehir konusunda derin derin tartışabiliriz aslında) .Ama o zaman yayınlama imkanım olmamıştı (pek bir şey sormamıştın zaten Elvira dışında) Her neyse şimdi bu mektubunu yayınlıyorum çünkü hem sigara-çay derken ölmeni istemem, hem de benden başka fotoroman yazan birilerini görmek beni acaip mutlu etti.
1) Zavallı sorunu okuyucu İstanbul dışında yaşadığı için dergisini geç alıyorsa kesinlikle abone olmayı denemelidir Ayrıca sigarayı azaltmayı da denemelidir (konuşana bak) çünkü en iyi abone ölü abone değil aksine sağ salim abonedir
2) Ciklet reklamı etkilidir veya değildir ama dergının ana gelir kaynaklarından biridir. Eğer bir yerine 10 ciklet reklamı olsaydı belki cebinde daha fazla çay parası kalabilirdi
3) İçindekiler sayfasının nami zaten balkanları aşıp Avrupa'ya doğru yürümektedir Yaramızı deştiği için MAC ilk fotoromanda Özer'e en kanlı ölüm rolünü vermeyi bir yere not eder Kanal 64, 4 sayfadır ama bizce yer kaybı değildir, çünkü 64 baba alettir Bu arada PC Market'i kıskanmaya gerek yoktur, çünkü orayı da ben yazıyorum
4) Yazının koyunlara hitaben başlaması her yazıyı okuyanın koyun olduğu manasına gelmemektedir. Koyunlar toplumumuzun bir parçasıdırlar ve onlar kendilerini bilmektedirler. Asına bakarsanız muhim olan koyun olmamak ve koyunlara karşı mücadele etmektir MAC bunu anlatmaya çalışmaktadırama onu en iyi anlayan okuyucu bile onu yanlış anlamıştır. Adventure sayfalarının yanlış basılması ise uzay, evren sonsuzluk gibi anlaşılamayan olaylardan sadece ve sadece birdir. MAC her ay seçim başını yolsa bile bu olmaktadır ve MAC giderek sabotajdan şüphelenmektedir
5) MAC aslında mektubu okumuştur ama varoşların sınırındaki çay bahçesinde çaycı kılığındaki ibrisin elinden çay içen ve Çernobil faciasını aklının ucundan bile geçirmeyen okuyucu bunun farkında bile değildir Ama fotoromanlar bitse bile okuyucular vardır, ve okuyucular bizim için önemlidir.

**BİTMEYENLER**

Kasım 91 sayınız tesadüfen elime geçti ve beğendim. Bende bir Karel Goldstar PC var. Benimde bazı sorularım var. Umarım en kısa zamanda yayınlarsın.
1) Maniac Mansion'daki 2. kattaki odanın şifresi nedir? 40. sayıda şifre için bazı kodlar gerekiyor" diyorsun. Benim bilgisayarda da bu kodlar gerekiyor mu? Gerekiyorsa bu kapıyı açmak bize kaça patlar.
2) Eve girerken merdivenlerin solunda çalıların arasında bir pencere var. Burayı nasıl açabilirim?
3) Salonda avizenin üstündeki anahtarı nasıl alacağım?
4) King Quest III'ün açıklaması hangi sayınızda? Nasıl temin edebilirim?
5) K.Q III'de çalışma odasındaki kütüphanede kitapların arkasında bir metal parça var. Bu ne işe yarıyor.

tahminimce gizli bir kapı açıyor ama nasıl?
6) Black Cauldron'da ne yapmam gerekiyor. Bu oyunu açıktadınız mı?
7) Bana PC'de güzel spor oyunları önerebilirmisin?
8) Birinci tiyo: Prince of Persia'da muhafızlarla (Ctrl) tuşuyla dövüşürseniz muhafız daha çabuk ölür. İkinci tiyo: Level atlamak için shift ve L'ye aynı anda basın.
9) MAC, hangi takımlısın? Şampiyon Beşiktaş.
KORAY COŞAN/İSTANBUL
MAC:Piyasada bir sürü PC dergisi var ama bence PC'sini yaratıdığı amaç için (yani oyun için) kullananların ihtiyaçlarına cevap veren bir dergi yok. İşte biz bu eksiği tamamlamayı amaçlıyoruz. Bana sorarsanız bilgisayarlar oyun içindir (çünkü insanlar sıkıcıdırve ben Kick Off'da yenerler) ve ancak ancak mecbur kalındığında Database, DTP gibi sıkıcı işler için kullanılmalıdırlar. Her neyse Bismillah diyip ilk PC mektubumuzu cevaplıyoruz
1) Bu Maniac Mansion kodları çok gıcık bir iş. Çünkü hem oyunun ortasında (yani insan tam heveslenmişken) çıkıyorlar, hem de renkli fotokopi gerektirdiklerinden bir sürü paraya patlıyorlar. Sanırım aynı kodlar PC için de geçerli ve 100.000 küsur kapitalist para birimi gibi masraflı bir yatırım gerektiriyorlar.
2) Bu pencere açılıyor ama durumundan anladığım kadarıyla daha uzun bir süre oyunun bu bölümüne gelmen zor. Onun için şimdilik onu rahat bırak.
3) Biraz zor olacak ama eğer dediklerim takip edersen alabilirsin. Öncelikle yukarda müzik sever bir tentacle var. Onun olduğu yerden plağı alacaksın.Plak çalan Walkman'ler henüz çıkmadığından bunu müzik odasında bu plağı kasete çekmen gerekiyor. Kaset öldürücü bir şarkıyla dolu (abonneyim abonee. Not:Abone değilseniz, abone olun, hem daha hızlı, hem daha ekonomik) Bu kaseti avizenin orda çalarsan o bile dayanamayıp kırılacaktır.
4) Aralık 1990 sayısında ve embesil Orhan yazmış. Dergide hemen hemen

# KREATOR

## coma of souls

### MATERIAL WORLD PARANOIA

Dehumanization throught
industrialization
Bring fear the to the masses of
reincarnation
Manic frustration deterioration
Nature fights back for it's own
preservation
Concrete coffin breeds lunacy
Cold steel skeleton
Desperation in the factory
Crank out oblivion
Material world paranoia
Corporations rule the earth
Material world paranoia
Enslavery begins at birth
Power's illusion brings global
conlusion
A forgone conclusion of mind's
evolution
Nature's destruction throught massive
production
A blatant example of mindless
construction
Concretecoffin breeds lunacy
[illegible]
[illegible]
Crank out oblivion
Material world paanoia
Don't dream about how life can be
Expenence your dreams
Before this prefab culture wastes your
life
Stay on the straight and narrow
course
Material wealth is yours
But the promise of a better future is a
lie
The promise of a better future is
nothing but a lie

### MENTAL SLAVERY

Land of solitude
A place of horror dark and cruel
There's no need to seek the truth
Opinions are provided for you
Innocence of youth
Full of visionary fantasies
From subconscious laboratories
Try to break the chains of barbarity
Servants to mother machine
Nursed by video screens
Paradise of insanity
Born into a grave of
Mental slavery
Lost in dark reality
Mental slavery
Memories of the past
Holy empires of harmony
Visions only children see
Are soon removed by society
Replaced by numbing fear
The horror show of rules sets in
Total control of thought begins
Another car on the highway of sin
Sevants to mother machine
Nursed by video screens
Paradise of insanity
Born into a grave of
Mental slavery
Lost in dark reality
Mental slavery
Just one of million slaves
An expendable commodity
This song's for those who serve
The system of terror
That rules the earth

### TWISTED URGES

Fulfilling morbid dreams
Of those who never have time to

Enduring to extremes
Held by a promise that they won't

Dark silence is so real
Walls painted black as night
Locked up in chains of steel
Down in the cellar nothing is right
Mistress of pervesity
Unwilling tool of other's lust
Witnessing abnormality
With no one left to trust
Hell couldn't be this bad
Sold by her father to gratify
She never had a chance
Raped, beaten, sodomized
Her martyred soul cries out
Yet no one hears her scream
Her world is tear and doubt
She's a prisoner of this grotesque
scene
Mistress of perversity
She never had a chance
Raped, beaten, sodomized
Twisted urges drove her to the end

DIE

her ay çıkan eski sayılar formu sayesinde bu sayıyı alabilirsin, hem de eski fiyatına.
5) İyi tahmin, kapağı açmak için önce Move Book, sonra da Pull Lever demen gerekiyor
6) Bilemicem, bir ara Şahin oynuyordu ama sonunda yayınlanmaya değmeyeceğine karar verip oyunu pas geçtik. Eğer cevabı bilen varsa lütfen yazsın.
7) Ben henüz PC'de güzel spor oyunu görme şerefine erişemedim. Michea. Jordan's Flight hariç.
9) Tamam anladık. Beşiktaş şampiyon Zaten günlerce yollara koşup duran bir dolu sarhoş bunu bize gayet iyi açıkladılar (derg. Beşiktaş'ta) Zaten her sene birinin şampiyon olması gerekmiyor mu? Bu sene de siz oldunuz. Gıcık olmamın Fener'li olmamla hiç bir alakası yok.

**FAILED**

**Sevgili Murat Adanç,**

**Ben Ziya, uzun zamandır sana yazamamıştım. Valla bir yandan dersler bir yandan programcılığa başlayan merakım. (Bu merakımı biliyorsun zaten!)**

**Son günlerde Larry V gelmiş. Gittim bilgisayarcıdan aldım. o ne rezalet öyle. Yüz kere disket değiştirmeler. Saçma sapan bir ikon sistemi. Bence Sierra Lucas Film'in oyunlarına özeniyor. Ama hiç başaramayacak herhalde. Yoksa... Yoksa.... Sierra batacak mı?**

**Geçen gün Police Quest III gelmiş. Onu da aldım. (Enayi bol)**

**Valla bazı yerlerde takıldım. Bir yardım etsen..**

**1) Police Quest III'de Locker'imin şifresi ne?**

**2) İlk göreve nasıl gideceğim. Harita yok!!!**

**Şu son günlerde İndiana Jones IV'ü ve Secret of The Monkey Island II'yi bekliyorum. Gerçekten bu oyunlar ne zaman gelecek.**

**A LONG LONG FRIEND,ZİYA AŞKAR**

**MAC:** Ziya, peşine dedektif taktım, diyorlarki sen beni Omay'la aldatıyormuşsun. Gizli gizli buluşup AMOS patileri veriyormuşsunuz. Buna zina diyorlar. Beni aldattığın adam birşeye benzese Sana saçımı süpürge ettim. Island of Lost Hope ipuçlarım haram olsun diyemiyorum tabi en eski okuyucularımdan biri olarak senin yerin başka. Sierra batmayacak çünkü paraya para demiyorlar Şimdi Amerika da Sierra Network kurdular, oyunları modemle oynayabiliyorsun. Zaten Dynamix'i de aldılar Sierra batmayacak, ama bana sorarsan zaten Amiga'cılar gözünde batmaktan beter oldular Pysgnosis 4 level parallax scroll, artı mükemmel müzik, artı efekt becerebiliyor da Sierra bir ufacık Larry sprite'ını hızlı hareket ettirmeyi mi becaremiyor Oyunlarındaki kalitesizliğin sebebi Amiga için yeniden hazırlayacaklarına kolay yolu seçip PC'den aktarmaları Bundan vaz geçmedikleri sürece bence bu piyasada pek bir şansları yok, en azından ben artık oyunlarını oynamıyorum
1) Locker'ın şifresi 776.
2) Aslında harita var ama Police Quest I-II.'de alıştığım z harita değil. Bunu kullanabilmek için arabandaki bilgisayarı açmalısın. Yalnız önce Locker'dan night-stick'i al. Gitmek istediğin yer haritanın sol alt köşesinde.
Lanet olsun, vücudumun her hücresi bıbır çileyle alıp içtiğim kolaları dışarı atmaya çalışıyor. Tanrım hava bu kadar sıcak olmak zorunda mı? Zaten şurda orta kararda bir fiziksel varlık sürdürmeye çalışıyorum, onun da eriyip gitmesi kimin neşine yarar ki? Eğer gelecek aya kadar katı formumu koruyabilirsem (cisimler üç halde bulunurlar, MAC, sulu MAC, erimiş MAC) görüşürüz, eğer koruyamazsam içtiğiniz her bardak suda beni arayın.

**Murat'Molten'ADANÇ**
**Maşuklar Yokuşu 2/2**
**80690 Beşiktaş,İstanbul**

# FLASH COMPUTER

## ŞİŞLİ'DE AÇILDI

*AMIGA 500* -- PC -- COMMODORE 64

BILGISAYAR ALIS, SATIS, TAMIR ve BAKIM HIZMETLERI YAPILIR.
UYGUN TAKSITLERLE COMMODORE 64 GETIRENE *AMIGA* 500
*AMIGA* 500 GETIRENE PC VERIYORUZ.....
*AMIGA* VE COMMODORE 'da İ ZENGIN OYUN ARSIVI
*OYUN MAKINALARI*DISK DRIVE'lar*MONITOR'ler*PRINTER ve MALZEMELERI
*DISKET'ler*512 k.b. 1 m.b 1.5 mb ve 2 m.b RAM KART'lar
*JOYSTICK'ler*AMIGA 500-COMMODORE 64 PROGRAM ve OYUN KARTUSLARI
*A500 TV MODULATOR*C-64 ANTEN KABLOSU*BILGISAYAR MASALARI
*DISKET KUTULARI*A500 ve C-64 ADAPTORLERI
VE DIGER BILGISAYAR MALZEMELERI.....

NOT: ISTANBUL ve TURKIYE'NIN HER YERINE PTT ILE BILGISAYAR YAN URUNLERI GONDERILIR.ARSIV LISTEMIZI ISTEMEYI UNUTMAYINIZ..
*** C-64 TEYP'LERE KAFA AYAR LEDI TAKILIR,JOYSTICK TAMIRI YAPILIR.

# SON OYUNLARI BİZE SORUNUZ

ADRES= KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 SISLI - ISTANBUL
( SISLI CAMI PASAJI ARKASI ) TEL: 231 57 69 -

# CABİR
MÜZİK MARKETLERİ

%10 İNDİRİM
BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ
DİSKET VE JOYSTICK
DOLU VİDEO KASET
30 HAZİRAN 1992 YE KADAR
BU KUPONLA

%10 İNDİRİM
T-SHIRT, HEAVY METAL
AKSESUARLARI VE ŞAKA
OYUNLARI 30 HAZİRAN
1992 YE KADAR
BU KUPONLA

- AMİGA 500 OYUN PROGRAMLARI
- COMMODORE 64 OYUN KASETLERİ
- ATARİ 800 XL OYUN KASETLERİ
- SINCLAIR, SPECTRUM OYUN KASETLERİ
- 3,5" - 5,25" PC OYUN PROGRAMLARI
- 196 - 228 - 252 - 296 - 300 - 455 OYUNLU TV
- BOS 3" - 3,5" - 5,25" DİSKET ÇEŞİTLERİ
- TURBO, YARI TURBO, PC JOYSTIC ÇEŞİTLERİ

- İTHAL BASKILI T-SHIRT
- İTHAL POSTER
- ZENGİN ÇEŞİTTE HEAVY METAL
- DOLU - BOŞ VİDEO KASETLER
- FOTOĞRAF MAKİNALARI
- OYUNCAK ÇEŞİTLERİ
- VE ZENGİN ÇEŞİTTE ŞAKA OYUNLARI

NOT: ÖDEMELİ KASET VE DİSKET GÖNDERİLİR.
ADRES: ORDU CAD. 288/C 34470 AKSARAY/İST.
TEL: (9) 1 5267610 (9) 1 5266409

# AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

## EXPLOSION

DIKKAT! BU PAKETİN PROGRAM VE GRAFİKLERİNİ YAŞAMA SEVİNCİ Nİ AMIGA'SI İLE PAYLAŞAN ÖZÜRLÜ KARDEŞİMİZ VEFA LÖK YAPMIŞTIR.

GENÇ BİLİM HÜRRİYET GAZETESİNİN HAZİRAN 1992 KELEBEK EKİ SAYISINDE

PAKETTE BULUNANLAR

ÇARKIFELEK ŞİMDİ DAHA KOLAY

**ZEKA KUTUSU**

TV OYUNLARINI ARTIK EVİNİZDE

**TETRAMEM**

BİLGİSAYAR'A NE KADAR TAHAMMÜL EDEBİLİRSİNİZ

VE YANINDA HEDİYEMİZ İNGİLİZCE SÖZLÜK PROG

**PROWORD**

HEPSİ BİR PAKETTE SADECE

**35.000.- TL** KDV HARİÇ

TÜM APUC ŞUBELERİNDE

## TÜRKİYE COĞRAFYASI

EN SON 1992 BİLGİLERİ, 76 İL HAKKINDA GENİŞ TANITIM YENİ İLÇELER İLE EN SON İL HARİTALARI BÖLGELERİN FİZİKİ VE SİYASİ HARİTALARI, MADENLER, ENDÜSTRİ, TARIM, HAYVANCILIK VE ULAŞIM HARİTALARI, OVA, YAYLA, DAĞ, AKARSU VE GÖLLER EŞİ BENZERİ DAHA ÖNCE GÖRÜLMEMİŞ EĞİTİME DESTEK AMAÇLI TAM ANSİKLOPEDİK BİR BAŞVURU PROGRAMI

**TÜRKİYE COĞRAFYASI**

SADECE APUC ŞUBELERİNDE VE KDV HARİÇ YALNIZ

**50.000.- TL**

## TÜRKİYE TARİHİ

OSMANLI TARİHİ VE İNKILAP TARİHİ BİRARADA DİZİTİZE GRAFİKLER, HARİTALAR İLE GENEL BİR ÖZET İLE ANLATIM VE ANSİKLOPEDİK BİLGİLER İLE KUVVETLENDİRİLMİŞ AKICI KULLANIM İLE EĞİTİME DESTEK VERECEK BİR BAŞVURU PROGRAMI AĞUSTOS'TA TÜM APUC ŞUBELERİNDE

MERAKLILARA VE ÖĞRENCİLERE MÜJDE

AĞUSTOS AYINDA

**MERCEKLER VE AYNALAR**

ÇIKIYOR

## APUC ŞUBELERİNDE DÜNYANIN ÜNLÜ MARKALARI BİRARADA

ICD ALFA DATA GVP

AdSpeed ile Amiganız 14.3 MHz
**2.128.000.- TL**

Internal Novia harddisk
Ekonomik ve hızlı çözüm
NOVIA 40 I
40 Mb İnternal Harddisk
**3.900.000.- TL**

A2000 SAHİPLERİ
ADSCSI 2000 52QUANTUM
**4.500.000.- TL**

Satış fiyatlarına KDV dahildir

Optomekanik Mouse
Mouse pad ve askısı ile
**340.000.- TL**

İŞTE MUCİZE

ALFA DATA Handy Scanner Plus ile istediğiniz resimlerinizi diskete alın isterseniz textleri scannere okutup, ASCII formatına çevirip üzerinde değişiklikler yapın

**2.350.000.- TL**

BEKLEMEYİ BIRAKIN

Kendini tüm dünyada 1 numara olarak kabul ettirmiş olan GVP size geniş bir imkan sunuyor

AMIGA'nıza GÜÇ KATIN

A500 - HD8 - 0 / 52 Q
**5.950.000.- TL**
A500 - HD8 - 0 105 Q
**7.500.000.- TL**

ALFADATA, GVP, ICD TÜM ÜRÜNLERİNDE
ÇAKMALI KAMPANYAMIZ BU AY BAŞLIYOR

## DİKKAT TÜM APUC ŞUBELERİNDE HEDİYE YAĞMURU

APUC ŞUBELERİNDEN YAPTIĞINIZ ALIŞVERİŞLERDE MUTLAKA HEDİYE KUPONU İSTEYİNİZ

HERKES İSTEDİĞİNİ HEMEN VE DİLEDİĞİ BİR APUC ŞUBESİNDEN ALABİLİR

DAHA ÇOK KUPON
DAHA BÜYÜK HEDİYE

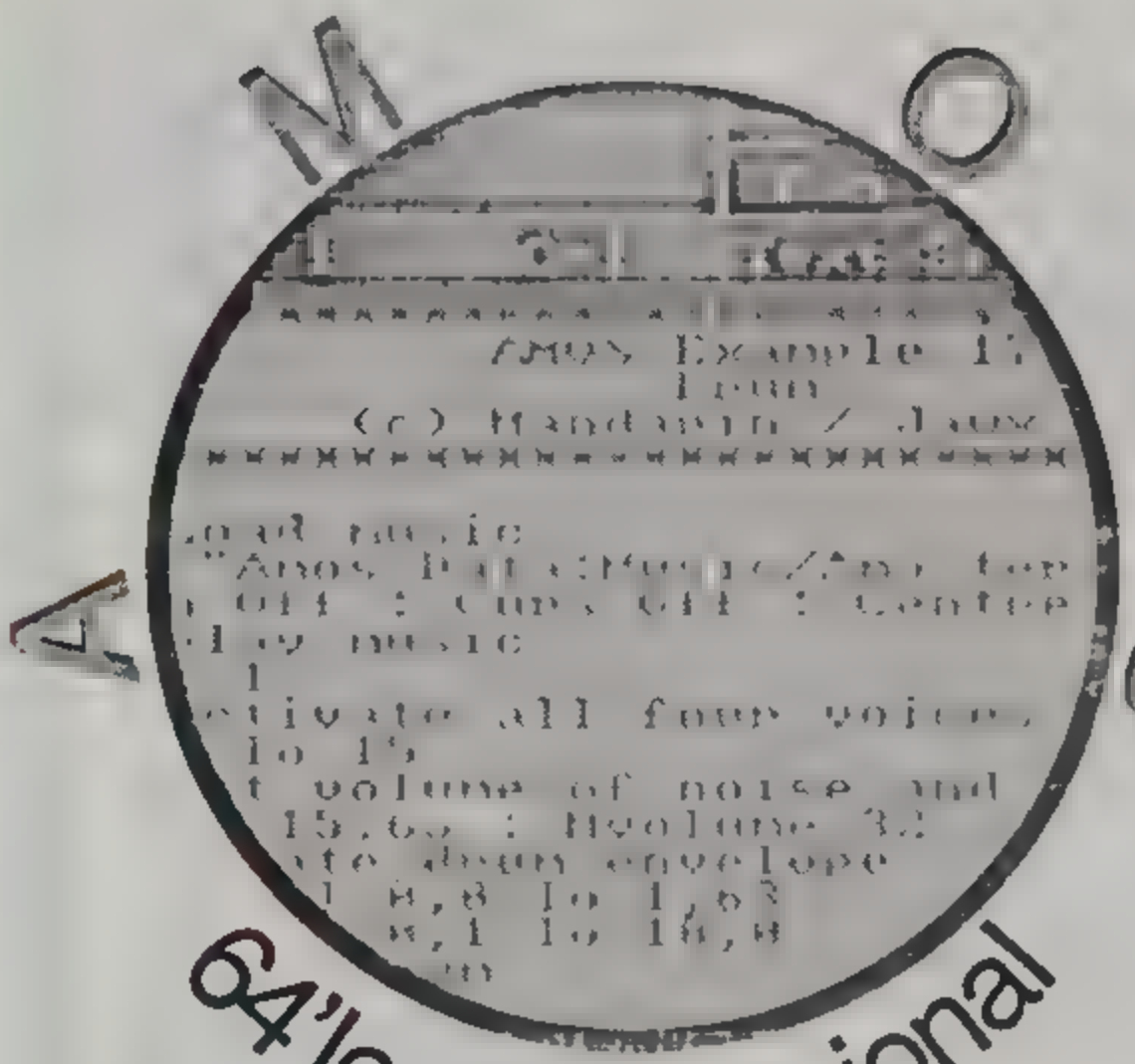
HEDİYELERİN LİSTESİNİ APUC ŞUBELERİNDE İNCELEYİNİZ

İŞTE HER AN SİZE HİZMET VERMEYE HAZIR APUC ŞUBELERİ

HANGİSİ SİZE DAHA YAKIN ?

APUC MERKEZ ● GOLD BOX
TEL:534 87 77 - 534 87 20
Millet Cad. Karagül İş Merkezi No: 84 K:5 Oda:248
Fındıkzade İSTANBUL

● APUC ANKARA ● HTT BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:417 14 08 Tunalı Hilmi Cd. Necatibey Pasajı 57/45 Küçükesat ANKARA ● APUC ANTALYA ● BİLGİBANK Tel 48 44 92 47 21 05 Pamir Cad. 141 Sk. 8/5 ANTALYA ● APUC BAKIRKÖY ● PEYK COMPUTER CENTER Tel:571 53 48 Zeytinlik Mah. Odabaşı Sk. No 45/1 Marina Shell karşısı Bakırköy/İst. ● APUC BEŞİKTAŞ ● ABDURRAHMAN PALA Tel: 227 05 86-87 Maşuklar Yokuşu 2/2 Beşiktaş / İst ● APUC DİYARBAKIR ● DİYARKOM BİLGİSAYAR Tel:219 72 Ekinciler Cad. Ofis DİYARBAKIR ● APUC FATİH ● PLUS BİLGİSAYAR HİZMETLER Tel: 525 07 82 Sarıgüzel Cad. No 32 D 2 Fatih İstanbul ● APUC GAZİANTEP ● İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZ Tel:10 94 79 Hürriyet Cad. Kayyanbey Pasajı No. P/8 GAZİANTEP ● APUC İZMİR ● ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel 44 07 88 150.Sokak No. 31/C Hatay İZMİR ● APUC KADIKÖY + APUC SERVİS ● PROBE ELEKTRONİK Tel: 338 57 85 349 88 30 S.Çeşme Cd. Pavlonya Sk. Altınoğlu İşhanı 1/301 Kadıköy/İST. ● APUC KKTC ● EN CAN ELEKTRONİK ve BİLGİSAYAR Tel: 9 520 74778 21 Şehit M. Hüseyin Sokak 7 Bölgesi Lefkoşa, KKTC ● APUC MALATYA ● ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:37 809 Turgut Temelli Cad. Güven İş Hanı K.1 No. 20 MALATYA ● APUC SAMSUN ● MACRO COMPUTER Tel 31 59 85 19 Mayıs Mah. Kışla Sk. No. 3 SAMSUN ● APUC TRABZON ● WİNDOW BİLGİSAYAR HİZMETLER Tel: 12 20 66 Meydan Hamam Sk. Doruk İşhanı No 11 Zemin Kat TRABZON ● APUC AVRUPA TEMSİLCİSİ ● Murat TUTUNCU Tel: 9.949.714 392 985 (TSİ 22.00'den sonra) Bahnhof Str.10 7125 Kirchheim/NECKAR DEUTSCHLAND




Herkese merhaba. Bana gönderdiğ n'z mektuplar çin binlerce teşekkürler. Öze likle Cenk'le Serkan'a bir kat daha teşekkürler (bu arada mektuplarınız fazla geldi ve Cenk, Levent ve Umut'un mektuplarını gelecek aya bırakmak zorunda kald m). İnanın sayfada yer olsa köşenin yarısını on ara ayırırdım ama mektupların fazlalığından dolayı sohbet edecek yer kalmadı. Sohbet edemiyorum ama hiç değilse geçen ay girdiğim bunalımdan mektuplarınız sayesinde çabucak kurtu muş oldum. Evet artık ufak ufak yazıya başlayalım. Bu arada unutmadan doğum günüm bu ayın üçünde (yani doğum günüm 3 Temmuz) *(Onun için mi Tom Cruise'a bu kadar benziyorsun-MAC)*. Bu yüzden hertürlü küçük veya büyük hediyelerin zi dergiye adıma yollayabilirsiniz. Evet programları artık kendi içinde açıkladığımızın için hemen mektuplara geçiyorum.

**O PROFESSIONAL'I DAHA ÇOK SEVİYOR**

**1) Procedure nedir? Ne işe yarar, ne zamanlar kullanılır?**
**2) Programlarında kullanılan komutların kısa bir açıklamasını verirmisin?**
**3) AMOS 1.3 nedir? Normal AMOS'tan bir farkı varmıdır?**
**4) AMOS Compiler hakkında bilgi verirmisin?**
**5) Acaba dergının ve de birazda kendi çabalarımla çalışsam kaç ay sonra basit bir oyun yapacak hale gelirim.**

**LEVENT ÖZER**

**OMAY:** Merhaba Levent. Ne oldu yine AMOS'la başın epey derde girmiş birçok soru sormuşsun. Olsun, amaç sizi geleceğin programcısı yapmak. Mektup arına devam et tamammı?

**1) Procedure moduler programlamanın temel taşıdır. Procedure'leri kısacaş bağımsız alt programlar olarak tanımlayabiliriz. Bağımsız olmalarının sebebi Procedure'ün içinde kullandığın değişkenlerin ana programdan bağımsız olması. Bunun için bir Procedure yazdıktan sonu onu her programında kullanabilirsin. Aynı zamanda Procedure yardımıyla kendi komutlarınıda yapabilirsin.**
**2) Tam senin dediğin gibi olmasada artık program aralarında açıklama veriyorum.**
**3) AMOS 1.3, AMOS'un geliştirilmiş yeni bir versiyonu. İçinde normal AMOS disketinde olmayan programlar ve yeni birkaç komut var.**
**4) AMOS Compiler, AMOS programlarını makine dili yapmaya yarar.Programı yükledikten sonra yukarıdaki ikonlara basarak,Compile işlemini hangi birimden hangi birime ve hangi formatta yapacağını ayarlarsın. Bunları ayarladıktan sonrada ekranın ortasında solda bulunan Compile ikonuna basarak programını Compile edebİlirsin.**
**5) Bence 1-2 ay daha çalışmalısın. Tabıı bu süre zarfında bana bilmediğin konularla`ilgili bol bol soru sor.**

**MAHÇUP FİŞ**

**1) Sizden bir program yayınlamanızı istiyorum. İstediğim program öyle birşeykl, çalıştırdığınızda önce 1 ile 4 arasında (1 ve 4 dahil) random bir sayı seçiyor ve bu rakama bağlı bir alt programı çalıştırıyor (her rakamın ayrı bir programı var).**
**2) Bir de ekran nasıl açılır öğrenmek istiyorum. 8,16 veya 32 renk için kaç bitplane'lik ekran açmalıyım (herbiri için).**
**3) Yaptığım bir icon adventure oyunda, ekranda çeşitli sprite lar ve bir backplane var. Fakat yüklerken önce backplane sonra da sırasıyla sprite'lar yüklenip ekranda yerlerine konuyorlar. Hepsinin aynı anda görüntülenmesi için ne yapmalıyım?**

**CENK KARAKAŞ**

**OMAY:** Ooo köşemize yeni bir okuyucu daha katılm ş. Hava, fişekleri atısın, şampanyalar patlasın, çal oynasın. Neyse, ınşallah geleceğin programcı arı ordusu gittikçe büyüyecek ve ilerde oyun yapabilen bir hale gelecek.
1) İlk programa bır göz at. Sanırım aradığını bulacaksın.
2) Konumuz AMOS Cenk, Assembler ile uğraşmıyoruz. Kaç bitplane'l k ekran açmalıy m gibi bır soruya gerek yok. Her şey kolayca komutlarla halledıyor. Şimdi sana ekran açma komutunun paremetrelerını yazıyorum.
Screen Open <Ekran No>, <X koor >, <Y koor >, <Renk sayısı>, <Modu>
3) Şimdi bu senin arkaplana yanı background'a backplane demene bağlı. Eğer benim anladığım gibi bir IFF resmile Sprite'ları aynı anda görüntülemek istiyorsan ılk önce Sprite'ları yükle ama görüntüleme. Sonra IFF resmi yükle ve Sprite'ları üzerinde göster. IFF resmi yük,edikten sonra Sprite'ları üzerinde göstermen çok kısa süreceğinden hepsi aynı anda görüntülenmiş gibi olacaktır.

**ZITUS**

**1) Resmi Spack komutuyla Listbank'a attığım zaman onu Unpack yapıyorum ve sol üst köşede Cursor işareti işareti gozukuyor. Bundan kurtulmak için ne yapmalıyım?**
**2) AMOS'ta İnterrupt yokmudur?**
**3) IBM uyumluluk için bazı Software'lar mevcut. İşe yarar mı sence?**
**4) AMOS Compiler'da kendi yaptığım programları Compile edemiyorum. Compile etmek istediğimde Program Not Tested yazıyor.**
**5) AMOS Compiler'da Compile edilen programı nasıl otomatik olarak CLI'den çalıştırabilirim?**
**6) Blitz Basic hakında senle yazışabilirmiyim?**

**ZIYA AŞKAR**

**OMAY:** Yine beni yanlı z b rakmayacağını biliyordum Ziya, sağol. Bu ay bayağı soru sormuşsun. Şimdi adres problemini kökünden halletmek ıstiyorsan sen mektuplarını bu yazının sonundaki adrese yaz. A Takımına baktım. Bazı problemleri olmasına rağmen yinede ilk adventure denemen olduğu için iyi say lır. Ben sana yapman gereken birkaç şey söyliyeyim.

**64'ler sayfa 68**

Oyunlarının veya programlarının başına çok karmaşık ve uzun şeyler koyuyorsun. Biraz sade olsunki oynayanı sıkmasın. Oyunda da her komuttan sonra resmi tekrar yükletmemelisin. Birde eğer adventure yapmayı kafana koydaysan öyle ifflerle her komutu tek tek yapamazsın, onlara genel bir komut bulma programı yapmalısın. Belkide herkes böyle bir program yayınlayabilirim. Çizim programınada bakt m. Geçen ay dediklerimi tekrar oku. Onlar olursa program çok daha iyi olur. Bu arada iddia işine gelince. AMOS'un Update'leri Public Domain olabilir ama ben senin AMOS 1.3'ü istediğini zannetmiştim onun için bu karışıklık oldu. Kusura bakma (çünkü bende AMOS'un hiçbir Update'i yok)

1) Ben bu hatayı pek göremedim ama programının o işe yarıyor olması yenne benim bazı programlarımın başında yazdığım gibi Curs Off : Paper 0 : Pen 2 : Cls 0 komutlarını yaz bakalım ne olacak.

2) Normalde yok denilebilir ama AMOS'ta Every n Gosub, Every n Proc ve Every On/Off diye üç komut var. Bu komutlarla her n saniyede bir istediğin bir altprogram veya Procedure'ü otomatik olarak çalıştırabiliyorsun. Herhalde bir miktar işini görür.

3) Bende bir Translator programı vardı. Onun yardımıyla ses ve grafik olmadan GW Basic'te çalışabiliyor ve DOS işlemleri yapabiliyordum. Zaten Amiga Hardware ilavesiyle bile IBM'e tam uyumlu olmazken bir Software ne kadar işine yarar onu bilemem.

4) Şimdi bu bir kere banada oldu. Gidip programımı F2 tuşuna basarak test ettim ve tekrar Save ettim. olay çözüldü. Bu dediğimi yap yine olmuyorsa bana bildir.

5) Adın yazarak! Basit değilmi?

6) Blitz Basic'i ilk defa senden duyuyorum Ziya. Yani o dil hakkında hiçbir bilgim yok.

**PROBLEM CHILD**

**1) Adın hakkaten MURAD mı? Yoksa Murat olupta inadına Murad mı yazıyorlar?**

**2) Bana Sprite oranları, renk ve ne kadar hafıza kullandıklarını yazarmısın?**

**3) AMOS'ta kullanmak istediğim 10 tane resmi Fast Ram a veya Ram Disk'e ya da Rad Disk'e nasıl yerleştirir ve nasıl geri çağırabilirim?**

**4) AMOS'ta Feary Tale ve benzeri oyunlardaki gibi geniş alana resim yerleştirmesini nasıl yapabilirim?**

**5) AMOS'ta ekran kaydırmak için ayrı ayrı çizdiğim 320*200 yada daha ufak fırçaları birleştirerek kaydırma yapabilirmiyiz?**

**6) Beşinci sorudaki işlemi 1000*200 resim çizerek tek parça kaydırıyorum, resmin kenarları parça parça titriyor.**

**7) Bazı oyunlarda ekranın üstünde oyuncuların skorunu, gücünü v.s gösteren çevçeve var.Bunu nasıl yaparız?**

**8) AMOS'da mouse'un şekli nasıl değişir? (kendi tasarımıza göre)**

**9) Eye of The Beholder'da 3 boyut olayı nasıl hazırlanıyor ve nasıl saklanıyor**

**YAŞAR GÜNAK**

**OMAY:** Yaşar, bu ay Programcılar ordusuna ikinci katılan kişisin. Seni kutluyorum ve mektuplarının devamını diliyorum. Bu arada AMOS'un Türkçe kitabın alabilmek için ya bizim dergiye ya da Beşiktaş Bilgisayar'a telefon et. Şimdi son duamı edip sorularını cevaplamaya başlıyorum.

1) Evet adım gerçekten Murad. Yani son harfi "d"

2) Sana sprite'lar hakkında genel bir bilgi vereyim. Amiga 8 tane 4 renk, 4 tanede 16 renk sprite kullanmana izin veriyor ama AMOS'ta birkaç hileyle bunları arttırabiliyorsun.AMOS'ta sprite'ın yüksekliği 16 ile 256 arasında değişiyor ve harcadığı hafıza yüksekliğiyle 96 sayısının çarpımından oluşuyor. Yani bir sprite'ının hafızada kapladığı yer 1536 Byte ile 24 Kbyte arasında değişiyor.

3) Şimdi ilk önce AMOS'u yükle. Dir "Ram:" yazarak Ram diski aç. Sonra resimlerini disketten yükleyip Save iff "Ram:<Resmin adı>" <ekran no> yazarak Ram'a kaydet. Eğer 512K ek Ram'in varsa resimlerin zaten ilk önce Fast Ram'a kaydedilirler. Bundan sonra Load iff "Ram:<Resmin adı>",<ekran no> diyerek resimlerini yükleyebilirsin.

4) Evet Yaşar ne sormak istediğini anladım. Şimdi bu olay, AMOS'ta AMOS MAP DEFINER ile yapabiliyorsun. İlk önce D Paint'te sol üst köşeden başlayarak isteğine göre 16*16 veya 32*32'lik kutuların içine küçük resimler yap. Sonra bunları demin söylediğim AMOS programını kullanarak birleştirip çok büyük ekranlar yapabilirsin.

5) Herhalde bu soruyu bir sonraki soruda olan olayı önlemek için sordun ama bunun ve aşağıdaki sorunun cevabını verebilmem için yaptığın programı görmem lazım.

6) Yukarıdaki cevabın aynısı geçerli.

7) Bu çerçevenin boyunda ve eninde başka bir ekran açarak bu işi kolayca yapabilirsin.

8) Change Mouse komutunu kullanarak istediğin bir Sprite'ı (16 pixel eninde ve 4 renk olmalı) pointer olarak seçebilirsin. Bunu yapmak için Pointer yapmak istediğin Sprite'ın numarasına 3 ekleyip bunu Change Mouse'un yanına yaz. Örneğin Change Mouse 4 'ün anlamı Sprite Bank'ındaki 1. Sprite'ı pointer yap demektir.

9) Eğer nasıl çok fazla resmin yüklemeden kullanıldığını soruyorsan, bu işi Spack, Unpack ve Pack komutlarıyla yapabilirsin.

Eğer AMOS ile ilgileniyorsanız ve geleceğin programcısı olmak istiyorsanız bana yazın.

**MURAD'Vahdettin' OMAY**
**PK 205 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL**

**PROGRAM1**

```
' Cenk Karakaş'ın 1. sorusunun cevabı
' Program random bir sayı seçer ve
' o sayıyla ilgili alt programa gider
Randomize Timer : Paper 0 : Pen 2
Cls 0
Do
Cls 0 : Home
' Random sayı bulunuyor
RANDOM=Rnd(3)+1
Print "Random sayı : ",RANDOM
' Random sayıyla ilgili alt
' programa gitme
Gosub
"PROGRAM"+Str$(RANDOM)+" <Bir
boşluk> "
Loop
'Alt Programlar
PROGRAM1
Print At(0,0);"Alt Program 1' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM2
Print At(0,0);"Alt Program 2' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM3
Print At(0,0);"Alt Program 3' desiniz"
Wait Key : Return
PROGRAM4
Print At(0,0);"Alt Program 4' desiniz"
Wait Key : Return
```

**PROGRAM2**

```
' Resim adı yazan yere 320*200
' boyutlarında 32 renk bir IFF
' resminizin ismini yazın sonra
' resimde istediğiniz yerlerin
' fotoğrafını çekin. 40 tane
' filminiz var
Screen Open 1,320,200,32,0
Curs Off : Flash Off : Paper 2
Pen 2 : Cls 0
Screen Open 0,320,200,32,0
Curs Off : Flash Off : Paper 2
Pen 0 : Cls 0 : Change Mouse 2
' Yeni Pointer çiziliyor
Ink 2 : Box 1,1 To 40,40
Ink 0 : Bar 1,1 To 40,30
Bar 10,1 To 30,40
' Çizim Bob olarak alınıyor
Get Bob 1,1,1 To 41,41
' Pointer'ın tutma yeri orta nokta
' olarak belirleniyor
Cls 0 : Hot Spot 1,20,20
Load Iff "<Resim adı>"
' 1.ekran 0.ekranın rengini alıyor
Screen 1 : Get Palette 0 : Screen 0
Do
X=X Screen(X Mouse) : Y=Y
Screen(Y Mouse)
Bob 1,X,Y,1 : Wait Vbl
If Mouse Click=1
Shoot
' Fotoğraflar 1.ekrana kopyalanıyor
Screen Copy 0,X-19, Y-19, X+19,
Y+19 To 1, X2, Y2
' 1.ekrandaki fotoğraflar sıralanıyor
Add X2,40
If X2>320
Add Y2,40 : X2=0
If Y2=200 : Screen To Front 1 : End
End If
End If : End If
Loop
```

**64'ler sayfa 69**

ÖYS'nin giderek yaklaştığı, sıcakların bastırdığı, sınavların sıklaştığı ve Omay'ın şışmanladığı şu günlerde ısrarla Assembler çalışan üstün insanların köşesi gene karşınızda. Umarım bilgisayarınıza ayıracak vakit bulabiliyorsunuzdur Şimdi her zamanki gibi mektuplarla başlıyoruz.

1 - Oyunlarda, özellikle shoot - em - up'larda, bobların kullanımı hakkında genel ve biraz teknik bilgi verebilir misiniz ? (yarar, zarar vs.)

2 - Gene bob animasyonu ve collision'larla ilgili bir source, mümkünse.

3 - Source ya da bazı demoları sizden temin edebilir miyiz ? Nasıl ?

4 - Trackloader'ı açıklarmısınız ?

5 - Blueboxing nedir ?

6 - Trackloader kullanarak yükleme yapan oyunları DOS formatına çevirme imkanı var mı ?

7 - Konuyla ilgisi olmasa da, yaptığım grafikleri göndersem eleştiri yapabilir misiniz ?

8 - Disketteki Kefrens Converter garip bir library istiyor. Fakat bu diskette yok. Ne yapmalıyım ?

9 - Her sayı ilginç efekt'ler içeren source'lar yayınlayamaz mısınız?

Oğuzhan Emir

1 - Shoot'em up'larda çoğunlukla bob kullanılır. Özellikle R-TYPE gibi ekranda aynı anda çok fazla düşman ve hareketli obje bulunan türlerde boblar tercih edilir. Bunun nedeni ekranda aynı anda en fazla sekiz sprite gösterilebilmesidir Aslında bazı tekniklerle bu kısıtlamadan kurtulabilmek mümkündür. 64'te olduğu gibi arada bir satır bırakıp yeniden yerleştirme ile. Ama bob kullanımı daha rahattır. Üstelik sprite kullanırken bazı limitasyonlarla daha karşılaşırız. Bunlardan en önemlisi sprite boyutlarıdır. Sprite'lar yatay olarak 16 pikselden büyük olamazlar.(16 piksel=16 bit = 1 word). Düşey olarak ise istenen büyüklükte olurlar. İstersek bir kaç sprite'ı yan yana koyarak bu soruna geçici bir çözüm bulunabılır, ama demin de söylediğim gibi bob kullanımı daha rahat.

2 - Aslında bu tip source'lar yayınlamayı ben de isterim, ama zaten yerimiz kısıtlı Bir de sayfalarca sürecek program dökümleri vermeme imkan yok

3 - Evet. Public Domain köşesinde de her ay söylediğim gibi bana istediğiniz demo ya da source ya da PD programın

SÜER
ELEKTRONİK
Bahariye cad 65/2 Kadıköy Tel: 345 24 00 346 34 12
*AMIGA*-COMMODORE 64 ve
BİLGİSAYAR AKSESUARLARINIZI
EMİN ELLERDE TAMİR ETTİRİNİZ
*Biz en kısa sürede ve Garantili olarak onarır, yanınızda dener cihazınızın neden arızalandığını size anlatır, tamir garanti kartınız ile teslim ederiz...*
PAROLAMIZ: GÜVEN,
İŞARETİ : SÜER
Not: Cihazınızı tamir ettirmeden önce bizi arayın, neden arıza yapmış olabileceğini, ne arızası olduğunu danışın sonra tamir ettirirsiniz.
BİR BİLENE DANIŞMAK AKILLI İŞİ

64'ler sayfa 70

BPLCON 1 registeri
Bit 0-3 : Playfield 1 kaydırma suresi.
Bit 4-7 : Playfield 2 kaydırma suresi.
Bit 8-15: Kullanılmaz.

ismini yazıyorsunuz, bir zarfa bir disket, üzerinde adresiniz yazılı ve pullanmış bir zarf koyup bana gönderiyorsunuz, ben de size bu istediğinizi gönderiyorum. Bu arada oyun isteyen arkadaşlara yardımcı olamıyorum, çünkü oyun kopyalama (yarım yamalak bir yasa ile de olsa) yasak.
4 - Trackloader program ya da dataların bildiğimiz DOS ile değil de diskette track track okunarak yüklenmesine verilen ısımdir. Öncelikle hardware bılgisi gerektirir. (Amiga Hardware Manual'da daha geniş bılgi bulabilirsiniz)
5 - Blueboxing, bazı kişilerin yasadışı yollar kullanarak telefon hatlarını işgal etmesidir. Daha fazla açıklama yapmak suça teşvik sayılacağı için bu konuyu kapatalım.
6 - Var ama gerçekten zahmetli bir iş bu. Öncelikle trackloader'ın yapılmasında kullanılan bazı parametreleri bilmek gerekir. Bunları bilmeden bu işi gerçekleştirmeye kalkışmak, iğneyle kuyu kazmaya benzer. Trackloader için bir standart bulunmadığından her programcı kafasına göre bir dizayn geliştirebiliyor.
7 - Evet yaptığınız grafik, müzik, program ve diğer bilgisayarla ilgili çalışmalarınızı bana gönderirseniz bunları Public Domain köşesinde isminizle yayınlarım ve bazı sürpriz hediyeler de gönderebilirim.
8 - Utility programlarını alırken mümkün olduğunca titiz davranın ve oyun salonundan bozma bilgisayarcılardan utility almayın.İstersenız, 3 sorunuzun cevabını okuyun.
9 - Bakınız 2 sorunun cevabı.
Program Counter Indirect With Displacement
Bu geçen ay anlattığımız Adrress Register Indirect with

BPLCON 2 registeri
Bit 0-2 : Birinci playfield'ın sprite'lara gore onceligini belirler.
Bit 3-5 : Ikinci playfield'ın sprite lara gore onceliğini belirler.
Bit 7-15 : Kullanılmaz.

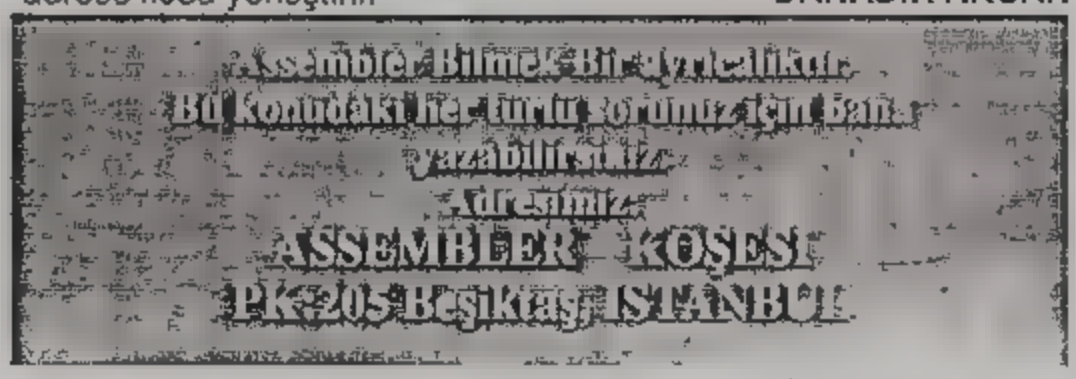
Displacement tipi adreslemeye benzer, ancak bu kez bir adres registeri değil de program counter'i (PC) kullanırsınız.
Örnek :
MOVE. B ($ff, Pc), d2
Pc'nin gösterdiği değere $ff ekler. Bulunan numarayı taşıyan adresteki bir byte data d2'e yazılır.
MOVE. L d1, (-$c0, PC)
d1'deki data (bir longword olarak) PC'nın gösterdiği değerin $c0 altındaki adrese yazılır
Geri kalan Memory Indexlemelerini gelecek ay tamamlayacağım. Şımdı Seka'da kullanabileceğiniz bir kaç editör komutu. (Programın içinde)
ORG
Bu komutu kullanarak (tekrar ediyorum bunlar 68000 Assembler komutu değil) yaptığınız kodun hafızanın istediğiniz bir bölgesine atılmasını sağlarsınız Bu komutu kullanmazsanız, Seka kendine ayrılan bölgede bir yere kodu yerleştirecektir. Bir programın içinde birden fazla ORG komutu kullanabilirsiniz. ORG komutu bir diğerine rastlayana kadar ya da program bitene kadar istenen adrese kodu yerleştirir.

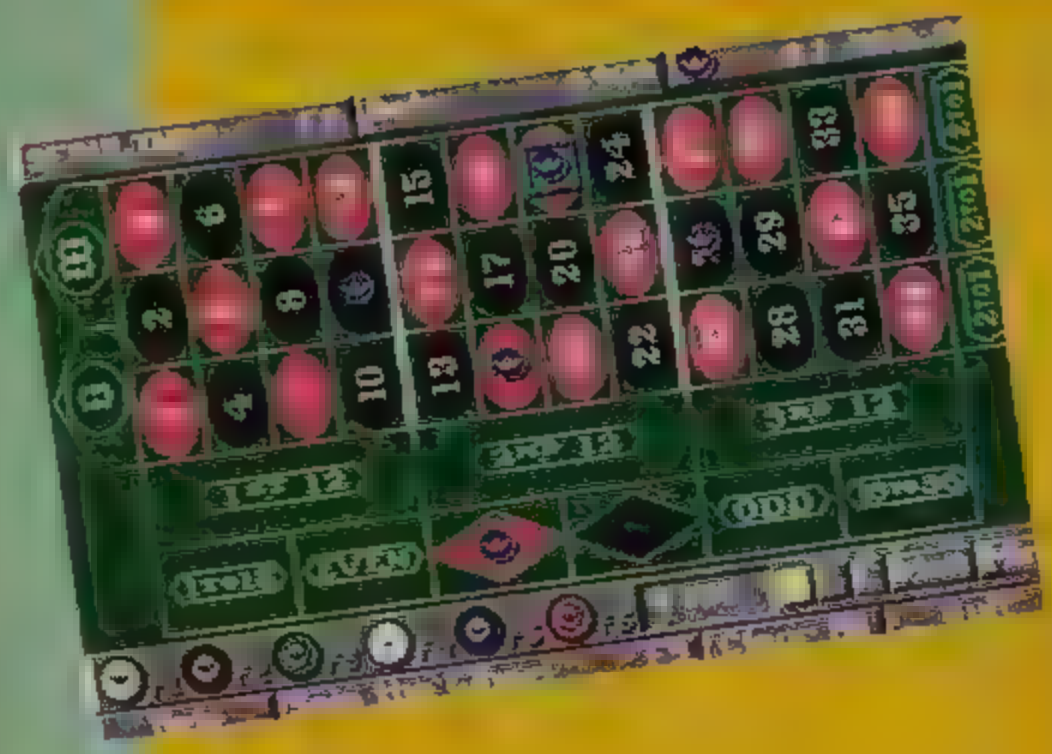
Örnek :
ORG $40000
ORG TABLO1
EQU
Bir sabiti belirlemenize yarar. Program içinde sonradan bu sabiti değiştiremezsiniz.
Örnek :
DATA EQU $1000
BPLCON EQU $DFF100
DC
Değişkenler yaratmanızı sağlar. Değişkenlerin uzunluğu byte, word ya da longword cinsinden olabilir. İsterseniz alfanümerik datalar da tanımlayabilirsiniz.
Örnek :
değişken1: Dc.b 10
yazı: dc.l '64'ler rulez'
Evet ne yazık ki bu aylık bu kadar. Eğer direktörümüz makaslamamışsa (*ne oldukları anlamadım ama valla makaslamadım, bakın sayfanın üst kısmında uslu uslu duruyorlar-MAC*)uzun süreden beri söz verdiğim bazı registerlerin tabloları da buralarda olmalı. Gelecek ay (inşallah) yılan hikayesine dönen adresleme modlarını bitirip yeni konulara geçeceğiz
Mektuplarınız için adres :

**PK 205 BEŞİKTAŞ**
**İSTANBUL**

Hoşçakalın.

**BAHADIR AKCAN**





## R O U L E TTE

Sol üstteki seçenektir. Masanın üzerinde sizin para yatırabileceğiniz sayılar ve birkaç ekstra seçenek var. Parayı karelerin içine yada çizgilerin üstüne koyabiliyorsunuz, daha sonra dönen ruletten çıkan sayı sizin para yatırdığınız sa kazanıyorsunuz. Masanın üzerinde 0'dan 36'ya kadar yarısı siyah yarısı kırmızı numaralar bulunuyor ve dönen ruletten bu sayılardan sadece biri çıkıyor. Para yatırabileceğiniz çok seçenek var; sadece bir sayıya yada aynı anda altı sayıya kadar para yatırabiliyorsunuz. Her hangi 12 yada 18 sayıya da para yatırabilirsiniz. Paranızı 18 sayıya birden yatırırsanız kazanma şansınız artar ama kazanacağınız para miktarı azalır. Örneğin tek bir sayıya yatırıp kazanırsanız, yatırdığınızın 35 katını kazanırsınız ama 18 sayıya birden yatırırsanız sadece yatırdığınız kadar kazanırsınız. Ruet paranızı en çabuk bitmesini yada çoğalmasını sağlayan kumardır. Aynı anda birden çok numaraya oynayıp şansınızı artırabilirsiniz. Tam paranızın bittiğine inanırken birden binlerce dolarınız olabilir yada tam tersi çok zenginken tüm paranızı bir hırs uğruna yitirebilirsiniz.

## B L A C K J A C K

İşte benim en sevdiğim oyunlardan birisi. Bu oyunda iskambil kağıtları kullanılır. Oyunculara ilk olarak iki kağıt dağıtılır. Kasada kendisine ilki kapalı olmak üzere iki kağıt alır. Bundan sonraki amacınız kağıtlarınızı 21'e en yakın sayıyı yapmaktır. Oyunda sayılı kağıtlar üzerindeki rakam değerlerindir. Resimli kağıtlar on puan sayılırlar. As yerine göre bir, on yada onbir olabilir. Örneğin üç kağıdınız var, toplamlarında onyedi. Bu durumdayken elinize as gelirse bir puan sayılır. Diyelim elinizde gene üç kağıt var, toplamları dokuz. Şimdi elinize gelecek asın değeri on olacaktır. İlk kağıdınız bir resim ve ikinci kağıdınızda assa burada as onbir puan sayılır ve buna **blackjack** denir. Oyundaki en büyük kağıttır. Rakibinizin elindeki üç kağıdın toplamı 21 olsada onu yener, sadece başka bir blackjack ile berabere kalır. İlk oyuncunun elinde kağıtların değerleri eşitse ve daha büyük yoksa kimse kazanmaz para ortada kalır. Elinize gelen kağıtları beğenir ve başka kağıt almak istemezseniz Stand ile kağıt almaktan vaz geçebilirsiniz. Eğer daha kağıt istiyorsanız Hit'i seçin. Durmaya karar verene yada yirmibir geçene kadar Hit yapabilirsiniz. Kasa sizin kağıtlarınıza göre oynamaz. Onun kuralına göre eğer kağıtları 16 yada daha düşükse kağıt alır, 17 yada daha yüksekse durur. Blackjack'te şimdiye kadar anlatılanlardan başka şekilde para kazanabilirsiniz. Diyelim elinize gelen ilk iki kağıt aynı (örneğin ikiside 6 yada ikiside resim) bu durumda **Splitting Pairs** ile bu iki kağıdı ayrı elmiş gibi oynayabilirsiniz. Sonradan açtığınız el için ayrıca para yatırmanız gerekir. Bundan başka elinize gelen ilk iki kağıt aynıyse **Doublind Down** ile yatırmış olduğunuz parayı artırırsınız. Bundan sonra sadece bir kağıt alabilirsiniz. Son olarak kasanın ilk açık kartı assa diğer oyuncular kart almadan önce **Insurance** yapabilirsiniz. Yani kasanın blackjack çıkartıp çıkartamayacağı konusunda iddaya girersiniz. Eğer çıkartırsa ve siz **Insurance** demişseniz yatırdığınız paranın ikiyle misli kazanırsınız (tabi bu arada eğer çıkartırsa sizin elinizin pek kazanma şansı kalmaz, bu kaybınızı **Insurance** den aldığınızla telafi edersiniz... bir çeşit sigorta).

**64'ler sayfa 73**

Dünyada çıkar savaş herzaman için herşeyden öndedir insanoğlu için. Bunu da her fırsatta hareketleri ile belli eder. İşte bu tür insanlara bir örnek de Saddam Hüseyin bey. 1990 yılında Kuweyt'i ilhak ettiğini açıkladığı zaman tüm dünyanın gözleri Irak'a çevrildi. Herkes ne olacak diye beklerken Amerika başkanlığındaki ülkeler topluluğu olaya el attı. Tabii ki bu olayı kaçırmayan oyun firmaları da bu olayı hemen oyuna döktüler. Kuwait Assault da böylece meydana çıktı. Oyundaki amacınız elbette ki Kuwait'i kurtarmak. Oyunun başında bulunan kısa demoda yer alanlar şöyle: Kuwait Irak tarafından işgal edilir. Kuwait'de bulunan muhabir Anne Wilson olayı size anlatırken Saddam ve Desert Storm harekatının mimarı Norman Schwarzkoph'un resimleri haber sırasında ekrana geliyor. Demodan sonra ekrana gelen menü ise şöyle:

F1: Oyunu tek veya iki kişilik yapmanızı için kullanabilirsiniz.

F2: ilk oyuncunun mouse ya da joystick seçimi.

F3: ikinci oyuncunun mouse ya da joystick seçimi.

F4: Sound on/off.

Bunları belirledikten sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Oyun Operation Thunderbolt'u andırıyor ve toplam olarak altı bölümden oluşuyor. Her bölümden önce göreviniz in ne olduğunu size bildiren bir grafik ekrana geliyor. Oyunda ekranın alt tarafında enerjiniz var. İsabet aldıkça enerjiniz azalıyor. Enerjiniz sıfır olunca ölüyorsunuz. Toplam olarak iki hakkınız var. Oyun sırasında bazan çok güçlü bazı silahlara kavuşuyorsunuz. Bu extra silahlar gerçekten işinize çok yarıyor. Şimdi de levelların açıklamaları:

LEVEL 1: İlk levelda Kubbar adasına saldırıyorsunuz. Burada karşınıza çıkan düşmanlar botlar, uçaklar ve ufak hücumbotlardan oluşuyor. Merminiz bittiğinde size mermi getiren bir asker var. Bütün herkesi öldürdükten sonra karşınıza levelboss olarak bir denizaltı çıkıyor. Bu denizaltıyı vurunca ilk leveli bitirmiş oluyorsunuz.

LEVEL 2: Yolunuza adadan devam ediyorsunuz. Buradaki düşmanlarınız helikopterler, piyadeler ve panzerler. Ayrıca ekranın sağ ve solunda bulunan kulelerde bulunan adamları vurursanız üzerinize gelen yoğun ateşi biraz azaltmış olursunuz. Bir de tam önünüzde bulunan beton mevzi var. Onu da patlatmalısınız. Piyadeler yürüyerek geliyorlar ve size bol bol el bombası atıyorlar. Bu bölümün sonunda karşınıza levelboss olarak dev bir helikopter çıkıyor. Bu helikopteri vurduktan sonra leve geçiyorsunuz.

LEVEL 3: Şimdi ise petrol tesislerindesiniz. Karşınıza herzaman olduğu gibi birçok düşman çıkıyor. Bu düşmanlar helikopterler, tanklar ve piyadelerden oluşuyor. Burada bulunan kulelerden üzerinize bol bol bomba yağıyor. Bu yüzden öncelikle bu kule eri yok etmelisiniz. Bu levelin levelboss'u ise bir tank. Bu tankı yok ettikten sonra leveli geçiyorsunuz.

LEVEL 4: Şimdi de bir fabrikayı andıran bir yerdesiniz. Yukarıdan zaman zaman bazı askerler çıkıp ateş açıyorlar. Tam karşınızda bulunan demir kapı açılıyor ve karşınıza bir tank çıkıyor. Bu tank vurunca kapı kapanıyor ve bir süre açılmıyor. Tekrar açıldığında ise yeni bir tank çıkıyor. Ayrıca tepeden bir kanca ile asılmış olan bir vagon içinde bulunan bir asker size ateş açıyor. Levelsonunda ise karşınıza bir tane Iraklı militan çıkıyor. Bunu da öldürünce level tamamlanıyor.

LEVEL 5: Bu bölüm Kuwait City'de geçiyor. Savaş sırasında yıkılmış olan binalar arasında savaşınıza devam ediyorsunuz. Burayı da Iraklılardan temizleyip kurtarmanız gerekiyor. Buradaki düşmanlarınız arasında piyadeler, tanklar, zırhlı araçlar, uçaklar var. Bunlar da yok ettikten sonra karşınıza yine dev bir helikopter çıkıyor. Helikopterden sonra artık karşıda görülen saraya yöneliyorsunuz.

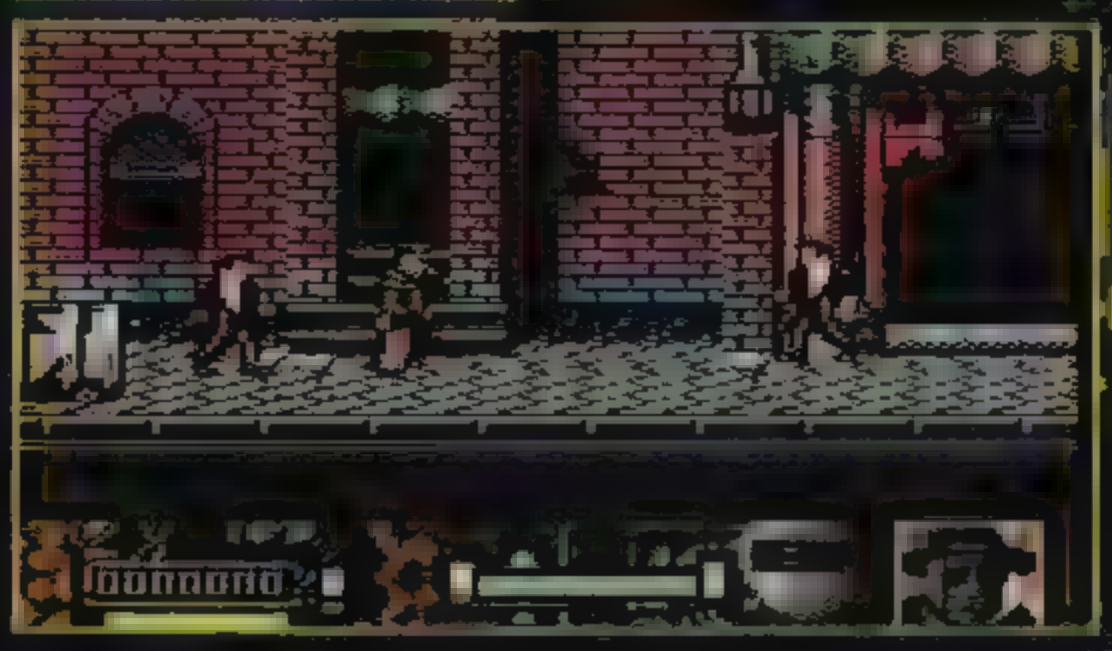
LEVEL 6: Nihayet son bölümdesiniz. Kuveyt sarayının önünde savaşıyorsunuz. Sarayın kapısının önünde mevziler var ve buradan çıkanlar size aralıksız ateş açıyorlar. Düşmanlarınız yine piyadeler, tanklar ve zırhlı araçlardan oluşuyor. Bunlarla hesaplaştıktan sonra karşınıza levelboss olarak bir helikopter daha çıkıyor. Bunu da hallettikten sonra Kuveyt'in özgür olduğuna dair bir mesaj alıyorsunuz. Daha sonra Amerikan bayrağının önünde bir bayan asker sizi tebrik ediyor.

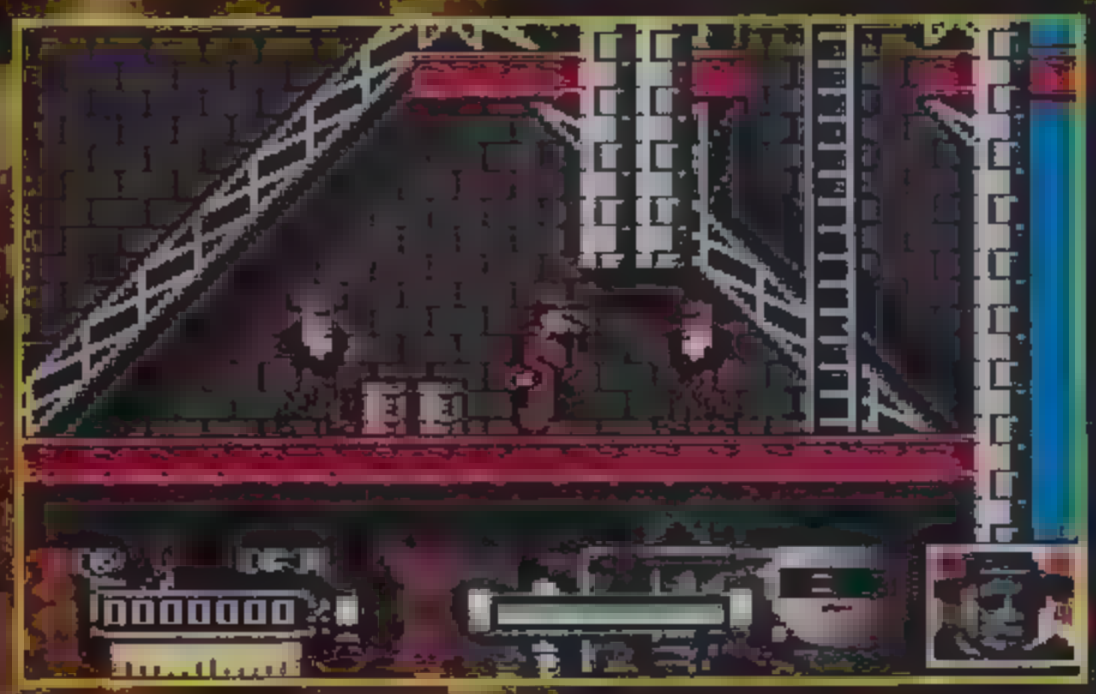
Kuwait Assault, Line Of Fire, Operation Wolf, Operation Thunderbolt türü oyunlardan hoşlananların kaçırmaması gereken bir oyun. Toplam olarak üç disketten oluşuyor.

**OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK**

# DARKMAN

Sanırım sekiz ay kadar önceydi; arkadaşlarım beni zorla DARKMAN diye bir filme götürmuşlerdi. Film beni muthiş sıkmış ve ikinci yarısında uyuyakalmıştım. Hatırladığım tek şey çıkışta arkadaşlarımla paramı geri istediğim için ettiğim kavgaydı. Filmde gangsterler tarafından kendi laboratuarında bir hilkat garibesi haline getirilen masum bir bilim adamının intikam alması anlatılıyordu. Oyunda biz Darkman'i yönetiyoruz. Oyunun çoğu bölümlerinde platformlarda ordan oraya zıplamaktan başka birşey yapmıyorsunuz. Ekranın altında sırayla soldan sağa skorunuz, gücünüzü gösteren yeşil çubuk, bir sayaç ve o sırada yüzünüzün görünümü var. Bu görünüm siz maske yapıp taktıkça değişiyor. Sayaç bazı bölümlerde görev yapıyor.
Birinci bölümde amacımız sağa doğru yürüyup önünüze çıkanları dövmek. Normal adamların hakkından kolayca gelebilirsiniz. Kel kafalı adamlar biraz daha zorludur. ayrıca bir de tabanca taşırlar. Ninjalar ise en güçlüleridir. Kılıçlarıyla yaptıkları bir vuruş enerjinizin oldukça büyük bir bölümünü götürür. Ara sıra gelen kopeklere ve yıldızlatra dikkat edin. Bu bölümün sonunda bir maske yapma bölümü var. Burada beş pencere var. Bu pencerelerden sürekli adamlar çıkıyor. Bunlardan birinin yüzü size daha önceden verilecektir. Amacınız pencereden çıkan adamlardan aradığınızın fotoğraflarını (önden ve yanlardan) çekmektir. Eğer başarırsanız adamınız bir maske yapacaktır. Eğer maske yapamazsınız bir sonraki bölümlerde adamlar size saldırır ve başınız çok ağrır.
İkinci bölümde platformlardan zıplayarak en üst kattaki çıkışa ulaşmaya çalışıyoruz.Bu bolüm için söylenecek pek birşey yok. Küreler size puan verir, kalpler ise gücünüzü arttırır. Eğer maske yaptıysanız bu bölümde adamlarla uğraşmak zorunda kalmazsınız. Önemli bir nokta da tuzaklar ve savunmöa sistemleridir. Gücunüzün çoğunu genelde bunlar götürüyor. Ayrıca



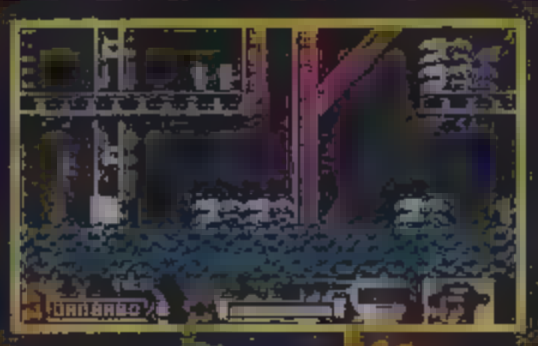


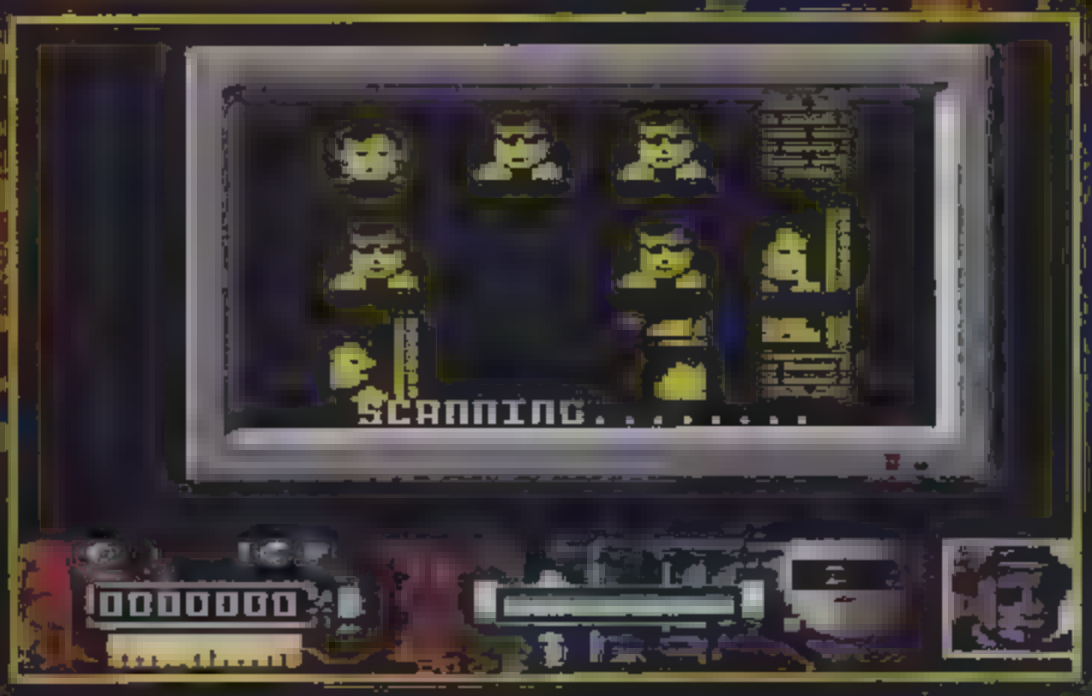
bomba atmaya başlıyor. Sağ alt köşede ne kadar yol kaldığını görebilirsiniz. Bu bölümün sonunda bir maske daha yapacaksınız.
Nihayet son bölüme geldiniz. Binanın üst katına tırmanın. Yolda vir anahtar bulacaksınız, bunu alın. En üst katta sevgilinizi göreceksiniz, sola doğru devam edip gangsterlerın şefini bulun. Onu elindeki silaha dikkat ederek öldürün. Böylece oyunu bitirlyor ve (ne yazık ki) basit bir kutlama mesajından başka hiçbir şey bulamıyorsunuz.
Oyun klasik bir platform oyunu ve bence birçok yönden Batman özentisi. Ama ne olursa olsun artık ömrünün sonuna yaklaşan bir türün son temsilcilerinden. Bir bakmaya değer ama çok şey beklemeyin. Sadece bu türü sevenler için.

EVRIM ÖNAL

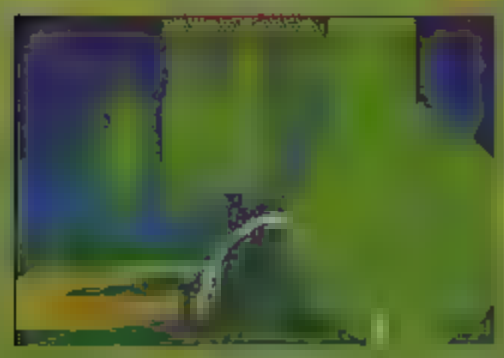
zamanınızın kısıtlı olduğunu da unutmayın.
Üçüncü bölümde çatılardan zıplayarak sağa doğru ilerliyorsunuz. Bu sırada tepedeki helikopterden atılan bombalara dikkat edin. Bombalar hem enerjinizi götürür, hem de sizi geriye zıplattığı için düşmenize sebep olabilirler. Bu bölümün sonunda yine bir maske yapacaksınız.
Dördüncü bolum daha zor. Hızla deponun en alt katına inmeli, saatli bombayı çalıştırmalı, sonra tekrar deponun en üst katına çıkıp depoyu terk etmelisiniz. Bomba çalışınca sağ üstte yeni bir sayaç çıkacak. Bunun ne anlama geldiğini herhalde anlamışsınızdır. Bu sıfırlanmada depoyu terk etseniz iyi olur.

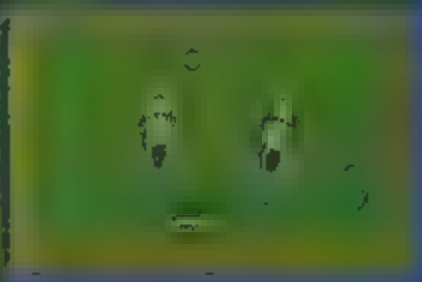
Beşıncı bolumde bir helikopterin arkasında ipte sallanarak ana cadde üstünde ilerliyorsunuz. Sağa veya sola çekerek ipte sallanabilirsiniz. Arabalara çarpmamaya dikkat edın. Bir süre sonra helikopter





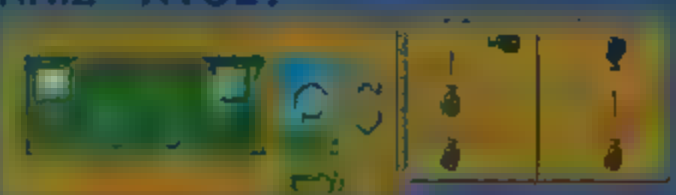
Golf meraklılarının uzun süredir beklediklerı Microprose Golf nihayet geldi. Her ne kadar pek beklenenıdı veremediyse de oyunların bu kısmını oluşturan boşluğu zamanında yakaladı ve dışarda beklenenden fazla satış yaptı.En son PGA'yla yeşil golf sahalarında toplara vurmuştuk. Üzerinden epey zaman geçti ama eminim hala oynayanlar vardır PGA'yı oynayanlara daha iyi fikir vermesi açısından Microprose Golf ile çok kısa bir karşılaştırmasını yazıyorum. Grafikler konusunda bence PGA daha üstündü. Bundan başka en önemli özellikler turnuva seçenekleri rekabet ve kariyer yaratmaydı. Bunlardan kesinlikle PGA'da daha üstündü. Bununla beraber PGA'da da Microprose'da bulunan topa vurma seçeneklerindeki bazı ayrıntılar yoktu. Bunlar oyuna çok etki etmese bile ayağınızın açısını yada topunuzun duruş yerini değiştirken kendinizi bir şeyler bilen profesyonel bir oyuncu gibi hissetmenizi sağlıyor (az da olsa). Yani tek kelimeyle PGA daha iyiydi.Ama tabii ki bir oyun bir başkasından daha iyi diye sırf onu oynayacaksınız diye birşey yok. Eminim çok oynayanlar PGA'dan sıkılmaya başlamışlardır ve golf dünyasındaki gezintilerine başka açılardan devam etmek için bu oyunu oynayacaklardır.
Aslında bu kısa açıklamayla yetinmekte vardı ama bu sayın okurlarımızın için yeterince açık ve eminim benim için yeterince karlı (!) olmaz. Bu yüzden bu işi hepimizin çıkarına uygun bir şekilde yapmaya çalışacağım (sonuçta olan Apo abinin cüzdanına olacak). Her şeyden önce bu oyunla uzun süre ilgilenmeyi ve hatta bir turnuvada şampiyon olmayı umuyorsanız kesinlikle bir save disketi yapın. Save disk yapmadan şampiyon olmak (en azından adam gibi bir rakiple oynarken) epey zor (bakın ben olabiliyormuyum? Hayır). Böylece hem güzel vuruşlarınızı kaydedip arkadaş çevresinde hava atabilirsiniz hemde egonuzu tatmin edersiniz. Bundan başka her kesin içinde bir yerlerde bulunan yükseltme hırsı (ki bunu bilgisayar oyunlarında kariyer diye anıyoruz) tatmin ediliyor. Üç disketlik oyununuzu bilgisayarcınızdan aldınız yüklediniz ve şimdi karşınıza birçok seçenek çıkacak.Bunlar DEMO' hepinizin bildiği gibi oyun hakkında bilgi edinmeniz için konulmuş. Yani bilgisayar oynuyor ve siz biraz taktik kapabilmek ve oyunun havasına girmek için seyrediyorsunuz.Bence çok yararlı ve zevkli bir seçenek.
VIEW STATS Daha önceden oynayıp kaydettiğiniz bir oyuncunun kariyer gömmenize sağlar.
REPLAY Bu benim en sevdiğim seçeneklerden biri. Oyunda epey usta olduktan sonra bazen (biraz da şansınızın yardımıyla) öyle vuruşlar yapıyorsunuz ki bunları save etmemek gerçekten yazık olur. Mesela ben ilk oyunlarımdan birinde taa green'in dışından yaptığım bir vuruşla topu sokmuştum.O zamanlar henüz save disk hazırlamamış olduğumdan böylesine güzel bir sayıyı kaydedememiştim.
LOAD ROUND Başka bir golf sahasını yüklemeyi sağlar.
Şimdide oyunla ilgili olan seçeneklere göz atalım.
DRIVING RANGE Bu golf sahasının en başından başlayıp deliğe yakınsana kadar olan vuruşlarınız kapsar. Bunu seçtiğinizde önünüze o sahanın grafiğini ve yeni baz seçenekler bulacaksınız. Bu seçenekler sağ altta ve sırasıyla şu işlere yarıyorlar. Sol üstteki,bu topun yere ne kadar gömülü olduğunu ayarlamaya yarıyor.Burada ne kadar yukarıda olursa top o kadar havalanır. Eğer yere çok yakınsa alçaktan gider ama gidiş mesafesi fazla değişmez. Sağ üstteki, bu abartılı bir profesyonellik için. Ayağınızın topa göre duruşunu ve açısını

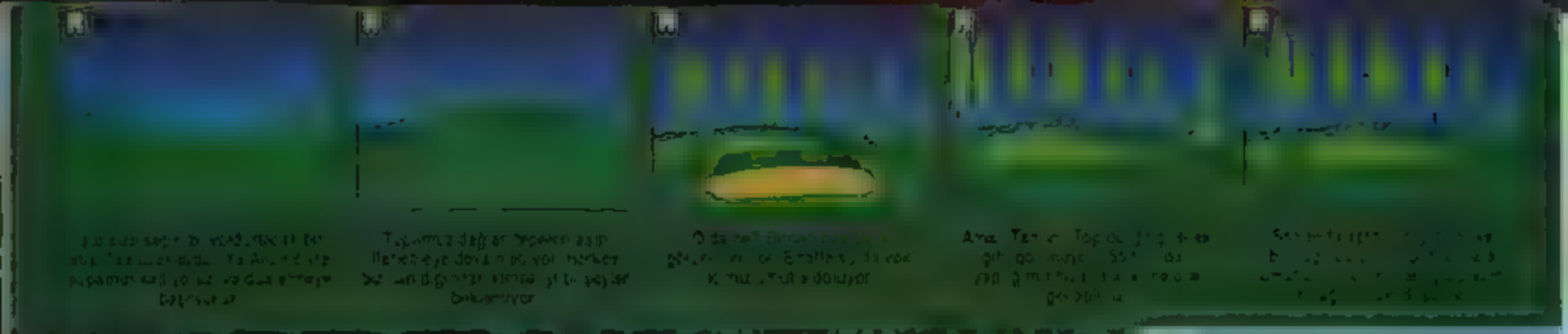




Ayaklarınızın durumunda topun

NİYE ZAHMET ETTİNİZ AYOL?





ayarlıyorsunuz Kendi stilinizi bulun ve öyle vurun.Sol alttaki iki seçenek rüzgarla ilgili. Usttekı rüzgarın yönünü size gösteriyor Altındakı da hızını Bu işinizi epey zorlaştıracak bir seçenek.Rüzgar açıkkan oynayıp başarı olabilmek herkesin harcı değil. Sağ ortadakı seçenek sizin sopalarınız seçtiğiniz seçenek. Burada her vuruştan önce mesafeye göre bilgisayar en iyi sopayı seçiyor ama sizin başka bir taktiğiniz varsa, bunu sizde ayarlayabilirsiniz. Ayrıca burada giydiğiniz formanın rengini dee dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Bu seçenekle son yapabileceğiniz şey de uzaklıkları yard olarakmı yoksa metre olarakm görmek istemeniz. Sol alttaki de ilk ekrana dönerek çıkmanız için. Bunları bu ekranda ayarladıktan sonra karşınıza vuruşu yapacağınız ekran geliyor.Bu ekranında sağ ve sol yanları seçenek dolu.Sol taraftan başlayalım. Burada kamera ikonu sizin vuruşunuzu izlemek istediğiniz kamera açısını belirlemeye yarıyor Bundan başka topun durduğu yeri ayarlayarak daha zor vuruşlar yapmanızı da sağlayabilirsiniz Sol alt tarafta gene rüzgar seçenekleri var Sağ tarafta ileriyi görmenizi sağlayan seçenekle tüm saha boyunca topunuzun kat etmesi gereken yolu izleyebilirsiniz.Atışınızıyapmak için sağ ortadaki ok işaretini seçmelisiniz Vuruşu yapmak için iki kere klik yapıyorsunuz ve tam ortada yapmışsanız düz gidiyor,diğer hallerde ise falso veriyorsunuz Bu ekranda gene sopa seçimi ayağınızın duruşu gibi ayarlamalarda yapabilirsiniz.Ayrıca sol ve sağ altta bulunan oklar sizin görüş ve vuruş alanınız değiştiriyorlar

PUTTING PRACTICE Bu seçenekte deliğin bulunduğu yeşil anlana geldiğinizde putter adı verilen sopayla yaptığınız atışları içeriyor Burada topun hızı daha önceden belirlenmemişse fast yada slow olarak belirleyebiliyorsunuz.Daha sonra topa vururken slow'u seçmişseniz son hızla vursanız bile yavaş gider Burada ayrıca grid seçeneği ile green'in eğimini görebiliyorsunuz.Ayrıca isterseniz deliğin öbür tarafına geçip oradan bakabilirsiniz

Ayrıca daha çok pratik yapmak için aynı delik ve green üzerinde topun yerini değiştirebilirsiniz

NEW ROUND : Ve işte nihayet turnuvaya başlıyoruz Burada ondan fazla yarışma var Hepsinin kendine has özellikleri ve oyuncu sayısı var. Siz dilediğinizi seçtikten sonra oyuncuları ayarlıyorsunuz Daha sonrada yukarıda anlattıklarımdan farkı olmayacak şekilde oyunu oynuyorsunuz.

Son olarak bence epey zevkli bir oyun Ama PGA gibi daha üstün oyunlar var Siz genede Golf seviyorsanız bunu almamazlık etmeyin. Ayrıntıları oyunu epey sürükleyici yapıyor

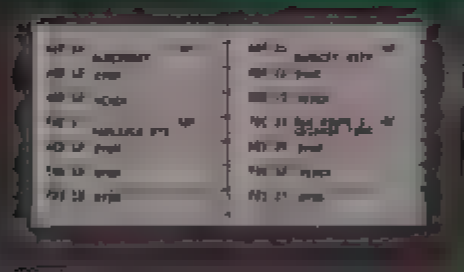
Transferler
Kontratlar
Oyuncular hakkında bilgi
Doktor

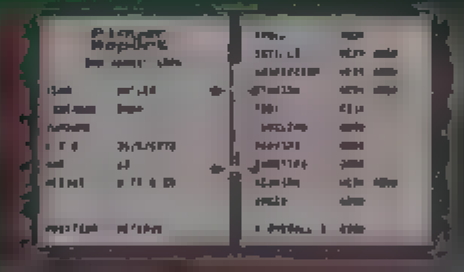
Puan tablosu
Kupa çekilişleri
Fikstür
Gol krallığı

Antremanlar
Disiplin durumu
Maçlar

Disk operasyonları
Oyunu kaydetme

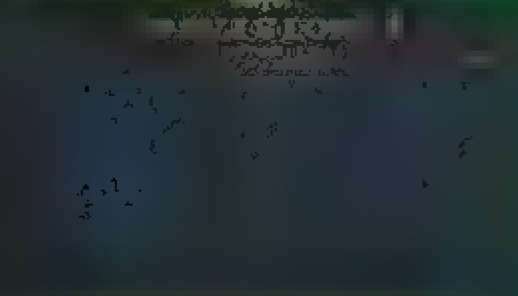
# GOOOLLL!!!





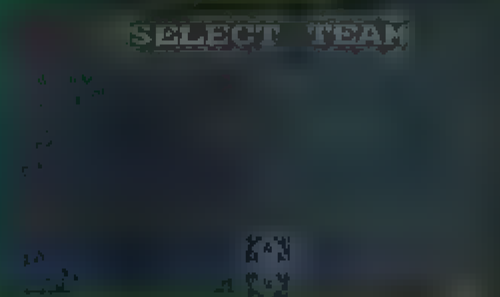
Sezonun sonu yaklaşırken 64'ler Fenerbahçe'nin [illegible] gayet [illegible] bir şekilde çalışıyor. Oyuncular [illegible] irade yapmak zorunda taktikleri maçların [illegible] ve oyun seanslarını [illegible] FIFA'ya baş vuruyorlar ama [illegible]

[illegible] Bu çabaların sonucu [illegible] taktiklerini ve fiyatını büyük [illegible]



[illegible] hak ettiği yeri [illegible] WestHam'ı [illegible] haftaya iki takım puan ve averaj [illegible] olarak giriyorlar ama biz kile olarak onlardan fazla geliyoruz.

[illegible] WestHam'a [illegible] olacak, diğeri ulanç içinde [illegible] heyecanlı di mi?

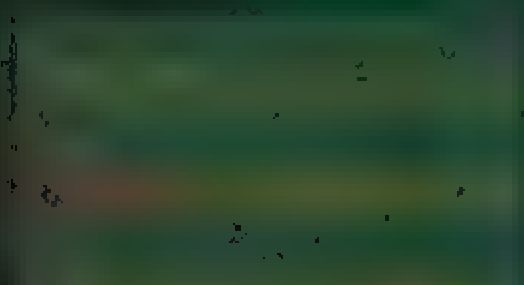


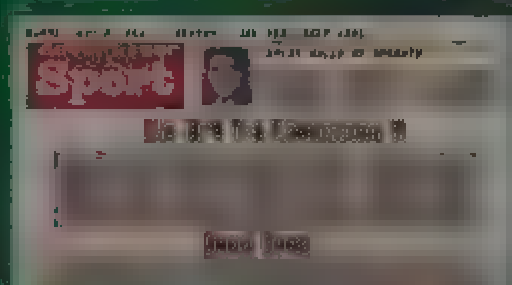

[illegible] çıkıyor. Geçen fetoromenlerden dilleri yanan oyuncular MAC'ın veya Omay'ın seçtiği taktiklerle oynamaya red ediyorlar. Sonuç olarak [illegible] [illegible] ve [illegible] taktiklerinin ortaklaşa olarak kullanılmasına karar veriliyor.

[illegible] günleri olduğu için kadroya girmek [illegible] Keçmayı sevmeyen (ve bizim [illegible] [illegible])Omay ve [illegible]

Ve maç başlıyor. Bizim oyuncular sık sık sakatlanma numarasına yatarak zaman kazanmaya çalışıyorlar. Bahdır ve Şakir [illegible] [illegible]

[illegible] dakikasında düşman (pardon rakip) bir [illegible] yapmak hazırlıksız yakalanıyoruz. MAC [illegible] uyuduğundan ve Apo Abi her zamanki gibi [illegible]



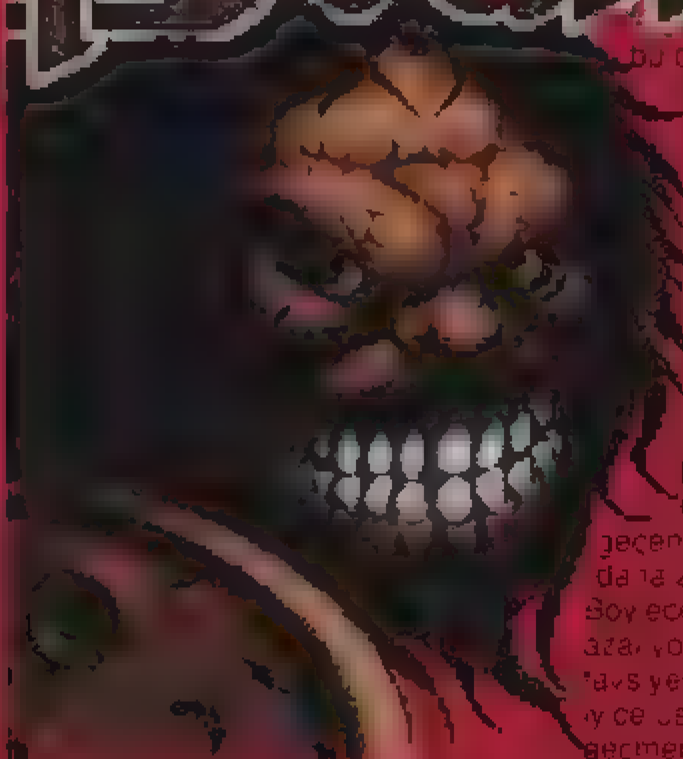



[illegible] hakem [illegible] ve bir [illegible] Omay'ın [illegible] [illegible] maç bir [illegible] dakikada [illegible] Şakir ilk [illegible] kaleye [illegible] gidiyor ve kaleciye Kemo'in bizim [illegible] çalıştığını, eğer gol yerse ona yüklüce [illegible] [illegible]

İlk golümüzü atıyoruz. Kalan 5 dakikada [illegible] [illegible] Omay [illegible] oluyoruz.

# THE END

# Deathbringer



Son zamanlarda piyasada bulunan ... birinde "Sword Of Aha..don" diğer ismiyle de "Deathbringer" oyununda bir barbar yönetiyorsunuz. Oyunun başında ekrana bağırarak gelen devin kafasına düşerek açılan sembolü okursanız oyunun konusu hakkında bilgi edinebilirsiniz. Açıklamaya geçmeden önce bir kaç şeye değinmek istiyorum. Oyunda ekran düzeni şöyle: Ekranın en altında boylu boyunca uzanan kılıç üzerinde bulunan kan devamlı azalıyor. Bu kanın azalarak bitmemesine dikkat edin. Kanın azalmasını önlemek için karşınıza ne ya da kim çıkarsa biçin. Barbar ... olarak kanın kurumaması lazım. Diyelim kılıcın üzerindeki kan kurudu ... zaman ... tuttuğunuz ... hal alarak ... saplıyor. ... kabul ... tuttuğu küre içinde bulunan mavi ... Enerjinin tek bir kilit ... var ve bu da oyunu bayağı zor yapıyor. Oyuna başladığınız zaman tabii ki enerjiniz tam olarak başlıyorsunuz. Biraz enerji kaybettiğiniz zaman ilk bölümde olduğunuz için enerjiniz bir süre sonra kendiliğinden artıyor. Neyse ilk bölümü geçtiğinizi düşünelim. İlk bölümü ne kadar enerjiyle geçtiyseniz ikinci bölümde enerjiniz en fazla o kadar olabiliyor. Bu da her geçen bölümde enerjinizin biraz daha azalması demek oluyor. Böylece oynanabilirlik bayağı azalıyor. Benim bu konudaki tavsiyem o an oynadığınız bölümde iyice ustalaştıktan sonra o bölümü geçmenizdir. Eğer enerjiniz azalmışsa sakın level sonundaki yaratığı ya da yaratıkları öldürerek bölümü geçmeyin. Nasıl olsa öldüğünüz zaman size devam etmek isteyip istemediğiniz soruluyor. Oyuna gelince. Oyunun bölümleri sırasıyla şöyle:

1. BÖLÜM ..ILLICA: Burada buzlarda yolculuk yapıyorsunuz. Karşınıza ilk olarak yeşil ... devler havadan kafanıza yumurta atan tavuklar çıkacak. Tavukların kafanıza attığı yumurtalardan sakının. Genel olarak bunları kolayca geçersiniz. Bir de bu bölümde yerde bulunan donmuş su birikintileri var. Bunların üzerinden dikkatli geçmelisiniz. Aksi halde buz çatlar ve içine düşersiniz. Bu bölümün sonunda karşınıza yere çömelmiş devler çıkıyor. Amacınız ekranın en sağda bulunan noktasına ulaşmak. Bu devlerden bazıları ayakları ile bazıları da elleri ile size ... patlatıyorlar. Biraz ilerleyip de bir yakalandığınızı başladığınız yere ne olduğunu anlamadan dönüyorsunuz. Burayı geçmek için devlerin el ve ayaklarının üzerinden atlamalısınız. İyi bir zamanlama ile burayı kolayca geçebilirsiniz.

2. BÖLÜM SCALDIA: Bu bölüm lavlar akan volkanik bir bölgede geçiyor. Yolunuzun üzerinde lav ırmakları var. Bu ırmakların üzerinden atlayarak geçmelisiniz. Bu bölümde karşınıza sız yaklaştıkça çatlayarak içinden şirin ejderha yavruları çıkaran yumurtalar, mızrak taşıyan cüceler çıkıyor. Bunlarla zorlanmazsınız. Bu bölümün sonunda level boss olarak ağzından üzerinize ateş püskürten bir ejderha çıkıyor. Kafasını sizin gittiğiniz yöne çeviriyor ve bir de başınıza bela olan uzun bir kuyruğu var. Bunu da iyi bir zamanlama ile geçebilirsiniz.

3. BÖLÜM IMEDES: Bu bölüm de ovada geçiyor. Yeşillikler içinde yolunuza devam ediyorsunuz. Karşınıza elinde çivili sopalar taşıyan yeşil cüceler, havadan uçarak gelen ve tepenize pike yaparak saplanan sivri gagalı kuşlar ile tepenize pike yapan kargalar çıkıyor. Uzun gagalı kuşlar genelde çift olarak geliyorlar. Ve tepenize binemezlerse toprağa saplanıyorlar. Kargalar ise üzerinize pike yaptıktan sonra geri dönüyorlar. Bu kuşları öldürmek için ateşe basıp joystick'i ileri itmelisiniz. Cüceleri öldürmek için ise ateşe basıp geri çekmelisiniz. Cücelere sakın fırsat vermeyin. Çünkü zıplayıp tepenize binebilirler. Bu bölümdeki levelboss ise ağaca sarılmış dev bir yılan. Ona yaklaştığınız zaman size ısırıyor. Bu yılanı geçmenin tek yolu var.

Birincisi yılanın kafasından saklanarak ilerleyip yerde bulunan kuyruğunun üzerinden atlamak. İkincisi ise yılanın kafasını koparıp sadece kuyruğu ile karşı karşıya kalmak. Kuyruğu bazen hareket ederek geçmenize izin vermezken bazen de hiçbir hareketle bulunmuyor. Böylece kolayca geçebiliyorsunuz.

4. BÖLÜM (IGNIA): Bu bölüm scaldis'e yeni bir soluk getiriyor. Burada da lavlar var, yumurtadan çıkan ejderha yavruları ve ufak ejderhalar var. Burada da zorlanmazsınız. Bu bölümün levelboss'u da scaldis ile aynı. Yani ağzından ateş püskürten bir ejderha.

5. BÖLÜM (PRIUM): Bu bölüm de bir mahzende geçiyor.Burada yerden aniden önünüze çıkan iskelet savaşçılarla karşılaşıyorsunuz. Bunları geçmek için devamlı olarak üzerlerinden zıplamalısınız. Bu şekilde onlar kolayca geçersiniz. Bu bölümün levelboss'u ise yerde dizlerinin üzerine çökmüş bir dev. Sizi devamlı olarak lokalliyor. Bunu öldürmek için ateşe basıp joystick'i sağa çekmelisiniz. Bu hareketi yapınca ağzından bir sıvı akıyor ve öyleca kalıp ölüyor.

6. BÖLÜM (CORUGS): Bu bölümde de karşınıza dev salyangozlara benzeyen canavarlar, ağızlarından taş fırlatan kafadanbacaklı sarı yaratıklar, durup durup zıplayan ve gözleri olan taşlar çıkıyor. Ayrıca burada bulunan yeşil sıvılardan oluşmuş ırmaklardan yüzüyerek geçmek de enerji götürüyor. Bu yüzden bu ırmakların üzerlerinden zıplayarak geçin. Salyangozlara benzeyen canavarlar başınıza epey dert olacaklardır. Çünkü bu canavarlar size devamlı olarak ok atıyorlar ve yürüyüşünüze engel oluyorlar. Bu arada salyangozlar da boş durmayıp bir taraftan size taş atıyorlar. Bunları geçmek gerçekten çok zor. Taş fırlatan kafadanbacaklı yaratıklara da dikkat etmelisiniz. Yerde duran ve biraz titredikten sonra havalanan taşları kılıcınızla yok edebilirsiniz. Bu bölümün levelboss'u ise bir şeytan ve parmaklarından alev püskürüyor. Bu sırada da tepeden de alevler dökülüyor.

Sword of Abaddon eğlenceli sayılabilecek bir oyun. Ama zor olması oyunu biraz sıkıcılaştırıyor. (İki disket)

OĞUZ & CELAL ÖZTÜRK

# SON SAYFA

Hiç suratınızda bir fareyle uyandınız mı? Tabii benim gibi depoda yaşamadığınızdan eminim başınıza böyle birşey gelmemiştir. Aslına bakarsanız fareler o kadar kötü yaratıklar değil, bir süre sonra (sosyal yaşamlarına girdiğinizde) bayağı candan dost bile oluyorlar. Özellikle konken de hile yapmaya bayılıyorlar. Tabii bu sizi ilgilendirmiyor olabilir ama eminim geçen ay başlattığımız yarışma ilgilendiriyordur.Şimdiye kadar ilgi bayağı iyiydi, üşenip listelerini daha yollamıyan arkadaşların ise gelecek ayın sonuna kadar zamanları var. Son Sayfa olarak size (faresiz) yarışmalar sunmaya devam edeceğiz.

PC

Gönah olduğu iddia edilmiyor ama...
HERKES BİRŞEYLERDEN NEFRET EDER

**APO ABİ**
Derginin veya yazıların geç kalmasından

**RENGİN ABLA**
Sabahları dünyanın tümünden
Öğleden sonraları dünyanın yarısından
Akşamları dünyanın diğer yarısından

**MAC**
Uyandırılmaktan
P.Page'in kitlenmesinden
Müziği kısmasının söylenmesinden
Herşeyden

**VAHDETTİN OMAY**
Reçim yapmaktan
Monopoly oynamaktan
Animasyon yapmaktan
(aslında biz onun animasyon yapmasından nefret ederiz)

**ORHAN CEVHER**
Aynalardan
Sierra oyunlarını başkalarının yazmasından
Adam yerine konmamaktan

GÜNE BAŞLARKEN ASLA YAPMAMANIZ GEREKEN 10 ŞEY
1) Rengin Abla'yla karşılaşmak
2) Apo Abi yazımı yetiştiremedim demek
3) IETT otobüsüne binmek
4) Derginin karşısındaki fırından birşeyler yemek
5) Uyanır uyanmaz sigara veya kola içmek
6) Şitar 1'deki aptal sabah programını seyretmek
7) Telefon edip MAC'i uyandırmak
8) Gazete okumak
9) Kahvaltınızı farelerle paylaşmamak
10) Daha doğru dürüst uyanmadan 10 maddelik listeler yapmaya çalışmak

HERKESİN HAYAL EDİP KİMSENİN ULAŞAMADIĞI 10 ŞEY
1) Kim Bassinger
2) 24-bit grafik kartı
3) 50 Mhz hızlandırıcı
4) Siyah bir Honda CRX
5) Led Zeppelin 'Remasters' CD'leri
6) Bozulmayan diskler
7) Zam!!
8) Disket değiştirtmeyen bir Sierra oyunu
9) Şan, şöhret, para, huzur, konfor, güven vs. vs.
10) Listesiz bir dünya

COMMODORE 64 İLK 10
1) SEYMOUR
2) ELVIRA (Adventure)
3) SPACE GUN
4) JOHNNY QUEST
5) BLACK PANTHER
6) SPELL DIZZY
7) SIMPSONS
8) ZILLION
9) ARNIE
10) DARKMAN

AMIGA İLK 10
1) MONKEY ISLAND II
2) EYE OF THE BEHOLDER II
3) GATEWAY
4) EPIC
5) G-LOC
6) PASIFIC ISLANDS
7) ELVIRA II
8) A.GLADIATORS
9) PINBALL DREAMS
10) HARLEQUIN

PC İLK 10
1) WING COMMANDER II
2) CIVILIZATION
3) ETERNAM
4) A-TRAIN
5) RED BARON
6) ULTIMA UNDERWORLD
7) GRAND PRIX UNLTD
8) EPIC
9) LONGBOW
10) POLICE QUEST III

# ÇOCUKLAR İÇİN ÖZEL, TADI-RENGİ GÜZEL.

*Signal Plus Jel maksimum florür formülüyle çürümeleri önleyen en etkin diş macunu...*

*Çocuklar, Signal Plus Jel'in tadını ve rengini çok seviyor. Artık dişlerini sık sık ve zevkle fırçalıyor.*

## Diş çürümelerini önler

**Kitapları yenileyin!**
**Her hafta 500 çocuğa**
**Ninja Kaplumbağaların**
**yeni macerası,**
**yeni çıkartmaları.**
**Çokomel'den.**

**Ayrıca**
**her hafta**
**10 bisiklet.**

TURTLES™

©1990 MIRAGE STUDIOS LICENSED BY PER LTD. STI.

**5 Çokomel ambalajı**
**gönderin, çekilişe katılın.**

**PK 90**
**80691 Beşiktaş-İstanbul**

Bu kampanyaya Bilsağ Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar. Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin B.07.1.MPİ.0.78.00.02/1000-5037 tarih ve sayılı izniyle düzenlenmiştir.

ÜLKER
Çokomel